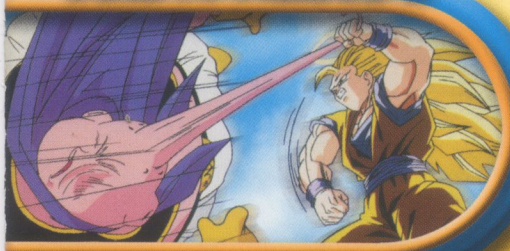
MEGA HIRU

100% ACCIÓN

BOLA DE DRAGÓN Z



GOKU EN TERCER NIVEL

NARUTO

LA TRAGEDIA DEL CLAN UCHIHA

4 PÓSTERS

Nº 38

2,95 €

BAKUGAN

LA VERDAD SOBRE VESTROIA

VIDEOJUEGOS

MYSIMS AGENTS, NBA 2K10, DISSIDIA FINAL FANTASY...

panini revistas

POR PRIMERA VEZ EN ESPAÑA

ROBOTECH®

LA SERIE

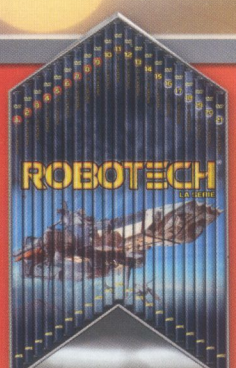
LA LEGENDARIA SERIE DE ANIME
QUE FUE EL BOOM DE LOS ROBOTS TRANSFORMERS

DVD VIDEO

DVD 1
+ folleto de la colección
2'95 €.
A LA VENTA A PARTIR DEL 08-10-09

DVD 2
4'95 €.
A LA VENTA A PARTIR DEL 29-10-09

ESTA **COLECCIÓN**
LA TIENES DISPONIBLE
EN TU QUIOSCO
Y PUNTOS DE
VENTA HABITUALES



CON EL DVD Nº 3 TENDRÁS DE

REGALO

LA ROBOCAJA
DE LA
COLECCIÓN

A LA VENTA
A PARTIR DEL
12-11-09

SIGUE LA COLECCIÓN Y TENDRÁS

GRATIS

LAS 3 SERIES JAPONESAS
ORIGINALES
CON SU MONTAJE ÍNTEGRO
Y SIN CENSURA

EXCLUSIVO PARA COLECCIONISTAS

Disponibles en quioscos, puntos de venta habituales y en las direcciones:
www.elcorteingles.es www.fnac.es www.dvdgo.com www.moviesdistribucion.es www.tipo.es

divisa HOME VIDEO

Tel. 983 363 363 - divisa@divisared.es - www.divisared.es

MEGA HIRO

Ya ha comenzado el nuevo curso para ti, sí, pero también para nosotros. Tenemos que ponernos las pilas con las novedades de anime que emiten en la tele, así como los lanzamientos en DVD y manga. De ahí que sigamos dándole caña a las series más potentes, como ***Bakugan*** o ***Blue Dragon***, y que te recordemos cuáles son las mejores lecturas de manga, así como los últimos DVD. Pero tenemos más cosas, como videojuegos. No te pierdas el primer juego de ***Naruto Shippuden*** que llega a España ni la nueva entrega de ***Final Fantasy***. Además, tenemos cine y televisión, con la película de ***Toy Story 3D*** o el estreno de dos series que darán mucho de qué hablar en Cartoon Network: ***Los Secret Saturday*** y ***Gormiti***. ¡Hasta de artes marciales te hablamos este mes! Así que, venga, pasa la página y lee el nuevo número de tu revista favorita, ***¡Mega Hiro!***

6 Bakugan
Descubriendo más sobre Vestroia

10 Naruto
El drama Uchiha

52 Actividades
Descubre las artes marciales

14 Detective Conan
Conoce la segunda peli

27 Pósters

56 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 38

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Bakugan
Toda la verdad sobre Vestroia

8 Bola de dragón Z
El increíble Goku de tercer nivel

10 Naruto
La tragedia del clan Uchiha

12 Blue Dragon
Cara a cara con el rey Nene

14 Detective Conan
La decimocuarta víctima

16 Pokémon
Los 10 momentos más impactantes de Battle Dimension (parte 1)

18 One Piece
10 cosas a saber de Chopper

20 Anime DVD
Dragon Ball Z, las películas vol.7
Robotech vol.1

22 Reportaje
Las mejores series de Animax

24 Big in Japan
Claymore

25 Ficha
Runo Misaki

27 Superpósters
Robotech
Vicky el Vikingo
Cross Edge
Mini Ninjas

35 Videojuegos
Championship Manager 2010
Naruto Shippuden Legend: Akatsuki Rising
NBA 2K10
Star Wars Clone Wars: Héroes de la República
Dissidia Final Fantasy
Locura Deportiva
G-Force
MySims Agents
Spectrobes: Orígenes

44 Zona virtual
Tiendas virtuales
Juegos para móvil

46 No solo anime
Toy Story 3D
Los pingüinos de Madagascar
The Secret Saturdays
Gormiti
Bazar

51 Personaje Mega Hiro del mes
Ricky Rubio

52 Actividades
¿Quieres aprender artes marciales?

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

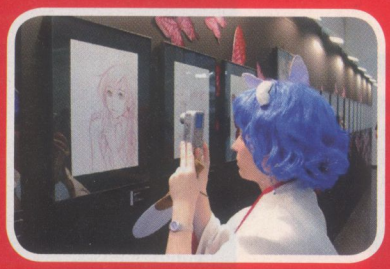
58 Próximo número
Lo que te espera el mes que viene

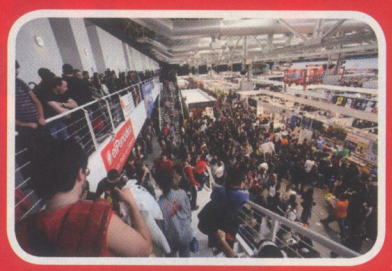
SE ACERCAN LOS SALONES DE BARCELONA Y MADRID

Con el otoño llegan dos de los acontecimientos más importantes de cuantos se celebran en nuestro país. Por orden cronológico y de relevancia, primero viene el Salón del Manga de Barcelona, que tendrá lugar en La Farga de L'Hospitalet del 29 de octubre al 1 de noviembre, y unas semanas más tarde –del 26 al 29 de noviembre-- se celebrará el Expocómic 2009 en el recinto ferial de la Casa de Campo de Madrid.

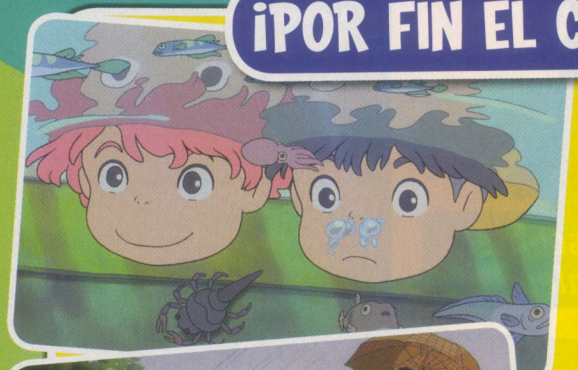
Como cada año al llegar estas fechas, los otakus tendrán una cita ineludible con decenas de novedades, concursos, exposiciones y sesiones de firmas con autores. En ambos casos, quizás más en Barcelona por tratarse de un Salón dedicado íntegramente al manga y el anime, serán días para disfrutar con los amigos, comprar todo lo que encuentres de tus personajes favoritos y participar en las actividades que propone tanto la organización, Ficomic y Amigos del Cómic respectivamente, como los diferentes stands: dibujar al estilo manga, escribir tu nombre en japonés, jugar a cartas coleccionables tipo ***Yu-Gi-Oh!*** o ***Pokémon***, demostrar tu habilidad a los mandos de una consola, etc.

El mes que viene te daremos todos los datos sobre los dos eventos, ¡esperamos que puedas acudir a alguno!





¡POR FIN EL CATÁLOGO CLÁSICO DE GHIBLI!



Hace algunos números, te anunciábamos que la distribuidora Aurum había conseguido los derechos de edición del catálogo del prestigioso Studio Ghibli. Bien, pues a finales de octubre, comenzarán a ponerse a la venta las fantásticas películas realizadas por Hayao Miyazaki y los suyos. Para iniciar el camino con buen pie, Aurum lanzará a la vez la última fantasía animada del estudio, ***Ponyo en el acantilado***, con una de las joyitas clásicas, ***Susurros del corazón***, de 1995. De ellas te hablaremos con más detalle el mes que viene, pero aquí va un avance.

Ponyo en el acantilado cuenta la historia de un pececillo rojo hembra que quiere ver mundo, se escapa de casa y acaba haciéndose amiga de un niño de cinco años, Sosuke. Él le pone de nombre Ponyo. Pero entonces el rey del mar, padre de Ponyo, se la lleva de nuevo al fondo marino. ¿Podrán volverse a ver los dos pequeños amigos?

Susurros del corazón trata sobre Shizuku, una muchacha de 14 años que vive en un pueblecito tranquilo. Un día se da cuenta de que todos los libros que coge en la biblioteca los ha leído justo antes un chico llamado Seiji. Así iniciará una fantástica aventura para conocer al chico en la que tendrá gran importancia el Barón, un dandi gatuno.

APRENDE A DIBUJAR MANGA CON PLANETA

Si el año pasado apareció en los quioscos el coleccionable ***Curso de dibujo manga de Salvat***, este año es Planeta quien hace lo propio con ***Dibuja manga y anime***. Este coleccionable está formado por 60 entregas, cada una de las cuales cuesta 6,99 euros. La periodicidad es semanal.

En cada número encontrarás un fascículo con todas las claves para aprender a dibujar con estilo manga, desde las técnicas hasta los materiales imprescindibles, y los conocimientos que todo aficionado debe tener: la historia del manga, los autores principales, las obras de mayor éxito, la terminología... Asimismo, junto con el fascículo obtendrás los materiales necesarios para poder dibujar, entintar y colorear tus historias.

Si siempre has querido aprender a dibujar al estilo manga, pero todavía no te has atrevido, no lo dudes. ¡Esta colección es para ti!

NUEVOS LANZAMIENTOS CLÁSICOS DE DIVISA

Después de unos meses, Divisa Home Video continúa editando en DVD las fantásticas películas clásicas de Toei Animation. Desde el 26 de agosto están disponibles dos nuevos títulos: ***Jack y la bruja*** y ***La pequeña sirenita***. Ambas tienen un precio de 9,95 euros y vienen presentadas en formato Kid Box.

En ***Jack y la bruja***, una malvada hechicera obliga a la pequeña Kiki a llevarle niños para convertirlos en demonios. Cuando Kiki se hace amiga del valiente Jack, el chico y sus amigos animales iniciarán una gran aventura en su fantástico coche para acabar con la bruja Grendel y que Kiki pueda vivir alegre y feliz como una chiquilla más.

La pequeña sirenita adapta el cuento clásico de Hans Christian Andersen. Marina, la preciosa princesa del océano, salva de morir ahogado a un joven cuyo barco naufraga. Tras dejarlo sano y salvo en la orilla, decide estar a su lado como sea. Pero el amor por ese muchacho, que resulta ser un príncipe, se complica cuando se convierte en humana a cambio de perder la voz.

EVENTOS OTAKUS

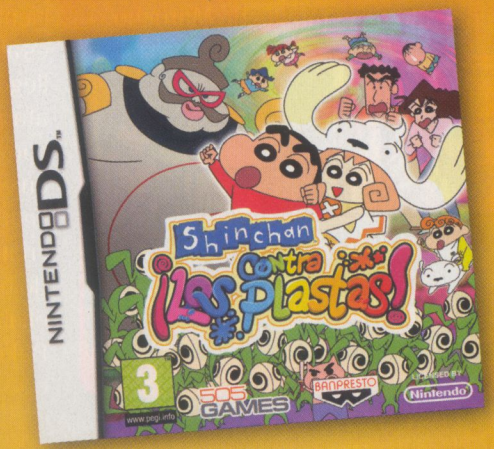
- **2 a 4 de octubre:** IV Salón del Manga de Cádiz (Colegio San Felipe Neri, Cádiz)
- **8 a 12 de octubre:** Mangamore 09 (Centro Zelaieta de Amorebieta-Etxano, Bilbao)
- **9 al 11 de octubre:** MangAnime Canarias Weekend'09 (Recinto ferial de Infecar, Las Palmas de Gran Canaria)
- **29 de octubre al 1 de noviembre:** XV Salón del Manga de Barcelona (La Farga de L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona)

SHIN CHAN COMBATE A LOS PLASTAS EN LA DS

Sí, volvemos a tenerlo aquí. El nuevo videojuego protagonizado por el terremoto de Kasukabe saldrá a la venta a finales de octubre en exclusiva para la portátil de Nintendo.

En este juego, unos seres conocidos como plastas y que viven bajo tierra pretenden dominar la superficie. Una niña y su mascota ayudarán a Shin Chan a luchar contra los invasores. Además de sus dudosas habilidades, Shin Chan obtendrá los increíbles plastipoderes. Además, cuando llegue a Plastilandia podrá transformarse en multitud de vehículos y objetos, algo que será esencial para poder avanzar en la lucha contra los plastas.

¡Corre, salta, vuela y transfórmate para derrotar uno tras otro a tus enemigos y convierte a Shin Chan en un héroe de nuevo! Y si necesitas ayuda, llama al resto de los Nohara o al Ejército de Kasukabe para que te echen una mano. ¡El mes que viene, más detalles en tu ***Mega Hiro!***

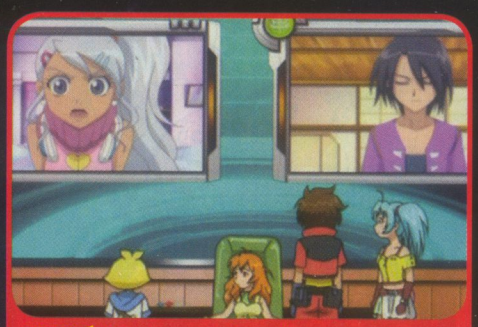


LA VERDAD SOBRE VESTROIA

Para acelerar la destrucción de Vestroia y conseguir el poder absoluto, Máscara recibe la orden de reunir a los 10 mejores jugadores Bakugan. Dan y sus amigos, mientras, descubren nuevos datos sobre Vestroia y sus enemigos.

La confesión de Alice

El secreto está martirizando a Alice. Por eso, después de reunir todo su valor, termina confesando a sus amigos que Hal-G, o sea, el científico Michael, es Michael Gehabich, ¡su abuelo! La chica les cuenta que desapareció justo el mismo día en que encontró su carta Bakugan. Pero lo más sorprendente es que volvió a casa seis meses después, solo para desaparecer de nuevo precisamente cuando Dan consiguió a Drago. Desde entonces no ha sabido nada más de él. Como en su laboratorio podría haber alguna pista acerca de los hechos que ocurren en Vestroia o sobre el paradero del anciano, los chicos deciden ir a visitarlo. ¡Y eso que está en Moscú! Un viajecito de nada gracias al avión privado de la familia de Marucho.



REACCIÓN *Se lo toman mejor de lo que esperaba.*

ABSORBIDO *Michael Gehabich va a parar a Vestroia.*

El vídeo de Michael

En el laboratorio, los Bakugan sienten la influencia de Vestroia. Preyas enciende accidentalmente el monitor del ordenador principal y entonces se muestra un vídeo. En él, el abuelo de Alice explica que lleva tiempo trabajando en un transportador dimensional y que han estado pasando cosas raras. De pronto, la máquina que el científico está usando explota y el hombre es absorbido por un portal dimensional. Así llegó a Vestroia, donde conoció a Naga. Un ataque del dragonoide blanco lo dejó inconsciente. Al despertar, estaba de vuelta en el mundo humano, pero habían pasado seis meses desde su marcha. Además, las criaturas de Vestroia se habían transformado en cartas y habían caído a la Tierra. Con ellas, los niños habían creado el juego del Bakugan. Cada vez eran más las criaturas que llegaban a nuestro mundo.

BAKUGAN EN TU CONSOLA

En cuestión de días llega a las tiendas y grandes superficies de toda España el primer juego basado en esta serie de anime. Se llama *Bakugan: Battle Brawlers* y estará disponible para Wii, Nintendo DS, PS2, PS3 y Xbox 360. El juego tiene un modo historia en el que seguirás intensas batallas con el fin de ser el número 1 del mundo en el Bakugan. Pero también podrás crear tu propio luchador Bakugan y enfrentarte a varios amigos en el modo multijugador. Toda la fuerza de la serie animada podrás revivirla a tu manera en el juego. ¿Estás preparado para "abrir campo"?

La amenaza de Hal-G

ENEMIGO *El vídeo demuestra que Hal-G es Michael.*

Tras un pequeño corte en el vídeo, aparece una grabación de Hal-G, la mutación que sufre el abuelo de Alice. El nuevo enemigo del equipo de luchadores Bakugan afirma que no hay esperanza para Vestroia ni para la Tierra, pues el poder del gran Naga acabará con ambos mundos. Así acaba el vídeo. Drago explica a los chicos que el cambio en Michael se debe al efecto de la energía negativa. El grupo también descubre que Máscara trabaja para Hal-G. Aún no es tarde, si los chicos logran encontrar el núcleo infinito, podrán vencer a Naga. El problema es que nadie sabe dónde se encuentra. Julie dice que tal vez esté en el Valle Bakugan, el lugar que hay cerca de su casa. Los chicos vuelan entonces hasta allí. Ignoran que sus próximos rivales les han estado espiando y ahora siguen sus pasos.

Peligro en el Valle Bakugan

Por primera vez, Julie ve en persona a los chicos. Está entusiasmada, sobre todo por estar cerca de Dan, aunque eso provoca que Runo y ella no paren de discutir. Julie guía al grupo hasta el Valle Bakugan, donde se adentran en sus laberínticas cuevas. Pronto dan con el núcleo infinito y, a causa del poder que desprende, todos ven Vestroia. Cada uno observa el territorio al que pertenece su Bakugan. Resulta que la influencia de la Tierra sobre Vestroia está destruyendo esa dimensión. El portal que une ambos mundos acelera esa destrucción. De repente, el techo de la cueva comienza a ceder. Los chicos consiguen salir antes de que se venga abajo y la entrada quede obstruida por enormes rocas. Pero ahí fuera, esperándoles, se encuentran Billy y Comba. ¡Habrá duelo!

FUERZA *El núcleo infinito emana un gran poder.*

MÁSCARA TIENE UN PLAN

La reunión de los diez

Alguien ha citado a los 10 mejores jugadores Bakugan del momento en una apartada mansión. Mientras esperan a los chicos faltantes, los cinco jugadores presentes llevan a cabo una batalla real Bakugan. O sea, un todos contra todos. Obviamente, dado el nivel de los participantes en el duelo, se lo toman en serio y usan sus mejores criaturas Bakugan. La Sirenoide de Klaus va a ganar el combate cuando aparece Máscara, el número uno del ranking. ¡Están en la mansión de Hal-G! Tras mostrarles a Naga, el dragonoide blanco, encarga a los cinco jugadores una misión: derrotar a Dan Kuso y sus compañeros del equipo de luchadores Bakugan. Esos cinco muchachos son Billy, el amigo de Julie; Komba O'Charlie; Julio Santana; Chan Lee y Klaus Von Herzen.

LOS MEJORES *Solo acuden 6 de los 10 primeros.*

RIVALES *Julie lamenta que Billy sea de los malos.*

Shun y Julie vs Comba y Billy

El duelo comienza con el Hainoide de Billy frente al Halconero de Shun. En su lucha de habilidades, Shun fulmina a su rival. Entonces el Cóndor de Comba se enfrenta al Tuscor de Julie, al que envía a la dimensión maldita. El Perforador de Billy no puede contra Halconero hasta que llega el Cóndor. El duelo está muy equilibrado. Julie saca otra criatura, pero Cíclope se la quita de encima por la vía rápida. El Monarus de Shun se enfrenta entonces a Cóndor, mientras que Gorem se las ve con Perforador. Pese a la aparición de Cíclope y Harpus, la pareja formada por Shun y Julie se lleva la victoria. Lo peor es que Julie y Billy acaban muy mal. La chica, que siempre está alegre, no puede dejar de llorar al ver que su amigo de infancia se ha vuelto tan malo como Máscara.

EL INCREÍBLE TERCER NIVEL

La amenaza de Babidí de acabar con la ciudad donde se halla la Capsule Corporation si no aparecen Piccolo, Trunks y Goten obliga a Goku a luchar contra Bu. Tras su portentosa demostración de fuerza, los niños aceptan aprender la fusión.

La técnica de la fusión

Enrabietado por la destrucción que está causando Babidí, Goku se propone enseñar la técnica de la fusión a los niños de inmediato. Esta técnica se realiza siguiendo unos pasos concretos que deben resultar simétricos entre los dos, mientras emplean la misma fuerza, y la fusión resultante dura unos 30 minutos. Goku confía en que ese tiempo sea suficiente para derrotar a Bu. En un primer momento, Trunks y Goten no creen que Goku pueda enseñarles nada útil, ya que estaba inconsciente cuando el monstruo mató a Vegeta y Gohan. Pero, a regañadientes aceptan probar la fusión, no sin antes advertir mentalmente al hechicero Babidí de que muy pronto saldrán de su escondite y acabarán con él.

MENSAJE *Babidí habla telepáticamente con el planeta.*

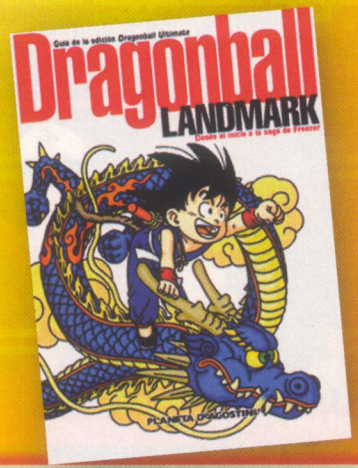
SUPERGUERRERO *Goku ha alcanzado el tercer nivel.*

Un parón en el entrenamiento

En primer lugar, Goku consigue que Trunks adecue su fuerza a la de Goten, que es un año más pequeño. Pero antes de poder mostrarles los pasos, Babidí vuelve a contactar con los humanos mentalmente. ¡Sabe que Trunks vive en la capital del oeste! Si Piccolo, Goten y él no salen de su escondrijo, destruirá la ciudad. Este ultimátum es terrible, puesto que el radar de las bolas de dragón está en la sede de la Capsule Corporation. Así que Goku decide entretener al monstruo Bu mientras Trunks vuela a casa. Tiene un as en la manga que espera que funcione para distraer al enemigo. Si bien no logra convencer a la criatura para que deje de obedecer a Babidí, sí llama su atención: le muestra cómo es un superguerrero de nivel 3.

DRAGON BALL LANDMARK, YA A LA VENTA

La primera de las dos guías de *Bola de dragón* que Planeta DeAgostini Comics tiene en cartera ya está a la venta. En ella encontrarás información sobre la historia, los personajes, los principales lugares, los objetos o el autor. Tiene 200 páginas y cuesta 9,95 euros. Recuerda que la segunda guía, *Dragon Ball Forever*, estará disponible el mes que viene, coincidiendo con el Salón del Manga de Barcelona.



Aviso, enseñanza y despedida

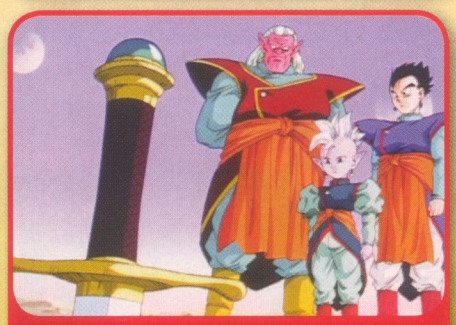
En ese estado, con el que su apariencia cambia notablemente, Goku lucha contra Bu. Pese a usar alguno de sus ataques más poderosos, el monstruo sigue como si nada. Al notar que Trunks se aleja de la capital del oeste, Goku vuelve a su estado normal. Le dice a Bu que espere dos o tres días y podrá luchar con alguien con un poder muy similar. Dicho esto, se teletransporta al palacete de Dende. Mientras Bu se rebela contra Babidí y lo mata, Goku se entera de que solo puede quedarse media hora más en el mundo de los vivos. Ese tiempo lo emplea enteramente en enseñar los pasos de la fusión a los niños. La verdad es que son bastante ridículos, pero si dan el resultado esperado, bien vale la pena pasar un poco de vergüenza. Finalmente llega el adiós definitivo de Goku. Un emotiva despedida con su mujer

ADIÓS *Todos se despiden de su gran amigo Goku.*

Chichi, su hijo pequeño Goten y sus amigos Bulma, Krilín, Duende Tortuga, Piccolo y demás. Antes de irse, Videl le dice que ella cree que Gohan sigue vivo, siente que es así. En ese momento Goku no se lo imagina, pero la chica tiene razón. Tras la marcha del gran héroe, Piccolo prosigue el entrenamiento de los pequeños. Tienen poco tiempo para controlar la fusión, ya que el desatado Bu está destruyendo la Tierra a velocidad de vértigo.

UNA ESPADA CON SORPRESA

El mundo de los dioses



RETO *Son Gohan debe sacar la espada de la roca.*

Tras haber sido resucitado, Kibito busca a Kaio Shin. Lo encuentra malherido y, tras conseguir que recobre la consciencia, sigue su orden de recoger a Son Gohan. Los tres van al mundo de los dioses, donde se encuentra la que creen última esperanza para derrotar al monstruo Bu. Se trata de la legendaria espada Z, que ni siquiera la familia de los Kaio Shin ha sido capaz de usar. Se halla clavada en lo alto de un montículo de piedra. Para sorpresa de Kibito y tranquilidad de Kaio Shin, el recuperado Gohan logra arrancarla de la piedra al transformarse en superguerrero. La espada Z pesa una barbaridad, pero si Gohan logra dominarla, obtendrá la fuerza necesaria para acabar con Bu.

Gohan y la espada Z

El chico comienza inmediatamente el entrenamiento, pues el tiempo apremia. Sobre todo después de que Goku, tras abandonar el mundo de los vivos, sienta su energía y mediante la teletransportación aparezca en la tierra sagrada. Nada más explicarle cómo están las cosas en la Tierra, Gohan se esfuerza más todavía. Tiene que volver a la batalla cuanto antes. En un solo día, el chico ya controla la espada Z. Entonces Goku le lanza un bloque del material más duro del universo que le ofrece Kaio Shin... ¡y la espada Z se parte al tratar de cortarlo! Para sorpresa de todos, de ella surge un viejo Kaio Shin de hace 15 generaciones. ¿Tendrá algo que ver con el verdadero poder de la espada?

SORPRESA *Nadie esperaba su aparición.*

LOS TRES NIVELES DE SUPERGUERRERO

Primer nivel

Segundo nivel

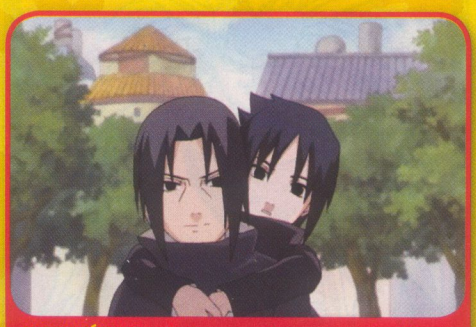
Tercer nivel

LA TRAGEDIA DEL CLAN UCHIHA

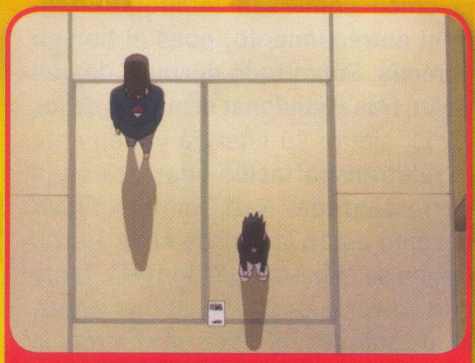
Mientras sus compañeros luchan con ayuda de los ninjas de la Villa Oculta de la Arena, Naruto alcanza a Sasuke. El Uchiha se niega a luchar, pero ante la tozudez de Naruto acaba sumergiéndose en sus recuerdos más dolorosos.

El admirado hermano mayor

Sasuke acababa de entrar en la Academia Ninja cuando todo sucedió. Aunque, en aquel momento, nada podía hacerle pensar que iba a vivir una auténtica pesadilla. Él era feliz viviendo con sus padres y su hermano mayor, Itachi. Itachi era su modelo a seguir, lo quería y admiraba con locura. A pesar de que siempre le prometía enseñarle técnicas o ayudarle a entrenar, pero nunca tenía tiempo. Además, Itachi era un genio. Se había convertido en "genin" a los siete años, a los ocho ya dominaba el "sharingan" y a los diez pasó a ser "chunin". Finalmente se hizo miembro del cuerpo de asesinos de élite de la villa. Para Sasuke resultaba inalcanzable, por eso se esforzaba al máximo para, al menos, no sentirse inútil a su lado.



JUGUETÓN *A Sasuke le encantaba estar con Itachi.*



FRIALDAD *El padre de Sasuke era muy severo con él.*

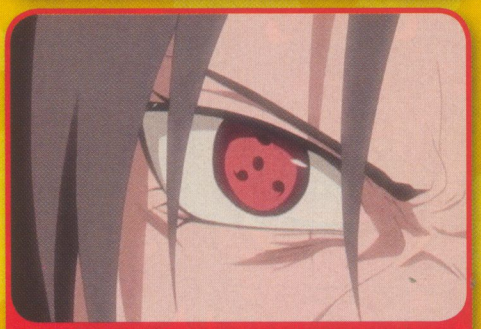
La relación con su padre

El padre de Sasuke, como buena parte de los hombres del clan Uchiha, pertenecía al cuerpo de policía de la Villa Oculta de la Hoja. Quería que Itachi entrase en él, así que Sasuke también deseaba hacerlo cuando creciera. Itachi no tardó en ser aceptado en el cuerpo de asesinos de élite a pesar de su juventud. Todos, tanto dentro como fuera del clan, conocían su potencial. Sasuke quería ser también especial para su padre, pero no lo lograba ni siquiera sacando las mejores notas de la Academia Ninja. Sin embargo, su madre le explicó un día que su padre hablaba muy bien de él. Eso alegró a Sasuke, que pronto vio cómo su padre se declaraba al fin orgulloso de su hijo pequeño.

EL AKATSUKI

Esta organización secreta está formada por nueve ninjas desertores, perseguidos por traición a su villa. En realidad eran diez, pero tiempo atrás Orochimaru abandonó el grupo porque tenía sus propios planes. Hasta el momento, los únicos miembros del Akatsuki que Naruto conoce son Itachi Uchiha y Kisame Hoshigaki. Los ninjas del Akatsuki se caracterizan por dejarse ver muy poco, reunirse en lugares oscuros y recónditos, perseguir a Naruto para arrebatarle al zorro de nueve colas y también por llevar un anillo, un sombrero de paja y unas capas negras con nubes rojas estampadas. Son poderosos... ¡y muy peligrosos!

Aquella noche de terror



IRA *El "sharingan" muestra todo el odio de Itachi.*

De hecho, el cambio en el comportamiento del padre de Sasuke estaba relacionado con la inquietud que le provocaba Itachi. Se había dado cuenta de que su hijo mayor ocultaba un lado perverso. Después de la muerte del mejor amigo de Itachi y de que él fuera sospechoso de provocarla, la relación entre el cabeza de familia y sus hijos cambió. Ya no se hablaba con Itachi, mientras que dedicaba mayor tiempo a Sasuke. Le enseñó la técnica ígnea de la gran bola de fuego y también le pidió que no intentara parecerse a su hermano mayor. Y así llegó aquella noche. Cuando Sasuke regresaba a casa, la calle estaba llena de cadáveres de los Uchiha. En casa estaba oscuro, como si no hubiera nadie. Nada más entrar los encontró. Eran los cuerpos sin vida de sus padres. Y frente a ellos, amenazador, estaba Itachi.

Un rival de su nivel

Sasuke no entendía que había ocurrido y tardó en comprender que el asesino era su propio hermano. Según afirmó Itachi, se sentía limitado por el clan y sus normas, y ansiaba comparar su fuerza con otros ninjas más poderosos. Era un portento que había alcanzado cotas inimaginables para la mayoría pese a ser todavía tan joven. Por eso, su gran prueba fue enfrentarse a todo su clan. Y los venció a todos, incluido el líder de los Uchiha, su propio padre. Itachi no solo dominaba el "sharingan", sino que había aprendido a controlar el "sharingan" caleidoscopio, que era mucho más letal. En cuanto a Sasuke, prefirió dejarlo vivo. Creía que él también podría usar algún día el "sharingan" caleidoscopio y que sería un rival de su nivel. El asustado Sasuke se salvó de la aniquilación del clan Uchiha. Fue el único.

ASESINO *Sasuke e Itachi ante el cuerpo de su padre.*

Un solo objetivo en la vida

DOLOR *Sssuke ha vivido solo para acabar con Itachi.*

Como único superviviente, Sasuke entrenó hasta la extenuación durante años con el fin de fortalecerse y convertirse en un ninja de primer nivel. Solo entonces tendría posibilidades de vengarse de Itachi. Desde que ocurrió la tragedia de los Uchiha, Sasuke vive solo para matar a su hermano mayor. Nunca ha olvidado sus palabras, aquello de que solo podrá derrotarle cuando haya sido capaz de matar a su mejor amigo. Como hizo él. Por eso Sasuke acepta luchar a muerte con Naruto. Porque casi sin darse cuenta, el rubio ruidoso y cabeza hueca se ha convertido en su mejor amigo. El combate que decidirá el rumbo que toma la vida de Sasuke está a punto de comenzar.

ITACHI UCHIHA

El hermano mayor de Sasuke es un ninja renegado de la Villa Oculta de la Hoja. Desde que se marchó de la villa, poco se sabía de él, hasta que regresó justo después de la muerte del Tercer Hokage. Itachi forma parte del Akatsuki y, acompañado por Kisame Hoshigaki, trata de llevarse con ellos a Naruto. Por suerte, Jiraiya lo evita. Itachi está considerado un criminal de rango S, de modo que cualquiera tiene permiso para matarlo si lo ve. Dentro del Akatsuki hay quien no se fía de Itachi. Parece tener algún objetivo ajeno a la voluntad del grupo. La verdad es que es un tipo misterioso, a lo que ayuda que sea tan parco en palabras.

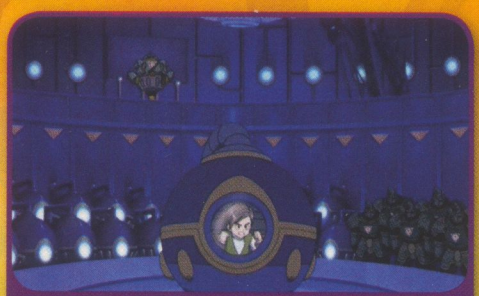
CARA A CARA CON NENE

Después de la amarga lucha contra el teniente Dragunov, Shu y sus compañeros se adentran en el castillo de Grant. Allí descubren varios secretos impactantes y se enfrentan directamente al rey Nene.

Entrar en la ciudad fortaleza

Ajenos a la invasión que ha iniciado el ejército de Gibral con el maestro de caballeros Conrad a la cabeza, Shu y sus compañeros llegan a las inmediaciones de la capital de Grant. La ciudad fortaleza resulta casi inexpugnable, por lo que hay que pensar en un buen plan para poder entrar. Sin Logi y sus hombres cerca, hay posibilidades de lograrlo. Kluke está preocupada por Yiro, cuyos ojos muestran odio desde que han avistado el castillo del rey Nene. Aprovechando un momento en que se quedan solos, le pregunta por qué motivo viaja al lado de Zola. Así descubre que el ejército de Grant mató a su familia. Desde entonces sabe que su destino pasa por acabar con Nene... o que Nene acabe con él.

ODIO *Yiro quiere vengar la muerte de su familia.*



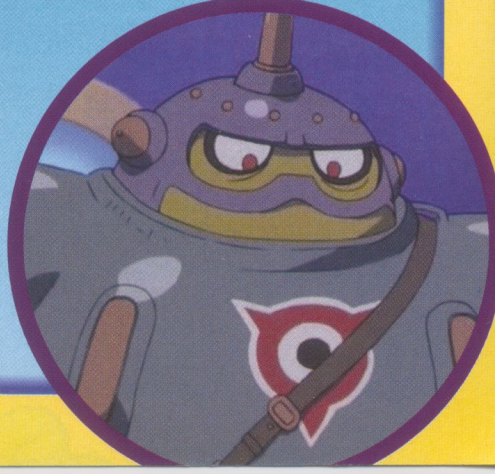
ATRAPADO *Zabo absorbe la energía de su sombra.*

El gran Zabo se presenta

Aprovechando la falta de vigilancia, el grupo se infiltra en la ciudad-fortaleza a través de las alcantarillas. Sin embargo, cuando alcanzan el laboratorio de robots, les está aguardando Zabo, la mano derecha del rey Nene. En ese lugar se encuentra el generador de sombras, que usa a niños como fuente de energía. Zabo provoca a Yiro y el chico responde llamando a su sombra. Antes de que aparezca, una esfera lo atrapa en su interior. Inmediatamente comienza a extraerle energía, que pone en funcionamiento a un puñado de robots. Entre Blue Dragon y Vampiro se deshacen de todos, pero Zabo apunta con un arma a Yiro. Su error es presumir de haber destruido la aldea del chico. La ira de Yiro rompe la esfera y luego Minotauro destroza a Zabo.

ZABO

Este robot es el más fiel esbirro del rey Nene. Creado por el mismo Nene a partir de la tecnología más avanzada, Zabo comunica sus órdenes a los demás. Se encarga de los robots del ejército, a los que lidera en el combate, aunque no acostumbra a pisar el campo de batalla puesto que permanece al lado de su señor. Es un buen estratega y posee varias armas en su cuerpo. El gran Zabo, como le gusta que lo llamen, dirigió la destrucción de la aldea de Yiro, ataque en el que murieron sus padres y su hermana pequeña.



El gran poder de Nene

DERROTADOS *El rey Nene es un rival muy poderoso.*

Finalmente, el grupo llega al corazón del castillo. Y por fin tiene ante sí al mismísimo rey Nene. Shu y Marumaro se lanzan a por él con Blue Dragon y Smilodón, pero Nene esquiva todos sus ataques sentado en su trono volador. Cuando el malvado se levanta y contraataca, Minotauro se une a la batalla. Entonces Nene emplea su aspirador de sombras con ellos y los deja fuera de combate. Mientras Kluke trata de encontrar una salida, Bouquet se hace invisible para sacar a los chicos del centro de la gran sala, pues Zola va a luchar contra Nene. Ambos se conocen bien, y Zola se molesta cuando empieza a hablar de su padre, que era el jefe de excavaciones del reino. Durante un trabajo hubo un derrumbe y, a costa de salvar a su hija, murió. Zola decidió entonces que se alistaría en el ejército para hacerse más fuerte.

La sorpresa de Kluke

Nene sabe que Zola quiere proteger a sus compañeros. Por eso ataca a los chicos. Cuando lanza un ataque contra Kluke, Bouquet se pone en medio convertida en dragón con Hipo. Nene la deja insconsciente y absorbe su sombra. Zola va a luchar en serio, por lo que su rival despierta su poderosa sombra, que derrota fácilmente a Vampiro. Pero no es la única que despierta, porque... ¡Kluke también es una usuaria de sombras! Su Fénix evita el ataque definitivo de la sombra de Nene y tele transporta a todos fuera del castillo. Al despertar, ven cómo el castillo se derrumba y de las ruinas emerge una fortaleza áerea. Nene envía un mensaje a todo su reino: va a comenzar la invasión del mundo y más vale que nadie trate de evitarlo. Las tropas de Gibral son las primeras en sufrir su terrible fuerza.

FÉNIX *Aparece cuando Kluke implora ayuda.*

EL ENEMIGO MÁS NOBLE

Un encuentro fortuito

Cuando el escuadrón de acción independiente de Logi se retira de la frontera, el grupo de Shu se ha dividido a causa de la lucha. El punto de reunión es un lago al otro lado de la frontera, ya en el reino de Grant. Hacia allí se encaminan por separado Yiro y Bouquet, Kluke y Marumaro, y también Zola. Por su parte, Shu llega a un pueblo abandonado, donde se topa con un tipo agradable. Gracias a él puede beber agua y comer algo. El problema es que pertenece al ejército de Grant. ¡Es el teniente Dragunov! No se produce un duelo de sombras de milagro. Dragunov le dice que no piensa luchar con él en ese momento, pero que si se enfrenta al ejército del rey Nene, no tendrá más remedio que hacerlo. Y no piensa tener piedad por mucho que sea un niño.

ENCUENTRO *Shu y Dragunov se caen bien.*

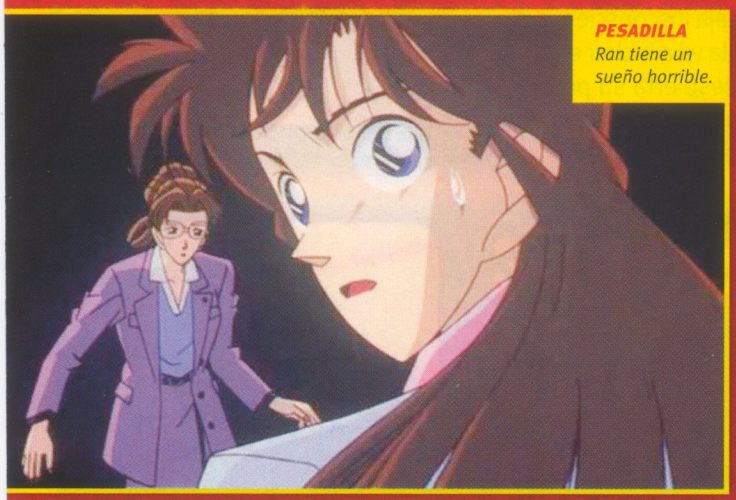
MUERTE *Schneider acaba con Dragunov.*

La traición de Schneider

Nada más reincorporarse a su posición en el campo de batalla, el teniente Dragunov ordena un ataque contra los infiltrados. Marumaro y Kluke se han encontrado con Zola, y los tres se enfrentan a las sombras de las máquinas enemigas. En el momento más complicado, Yiro y Bouquet llegan en su ayuda. Cuando creen que están a salvo, aparece Dragunov y su tropa. Están en clara desventaja, pero entonces llega Shu, que hace que cambien las tornas en la lucha. De pronto, Dragunov entra en el campo de batalla y reta al muchacho. Un combate uno contra el otro, sin intervenciones externas. Así comienza una dura pugna entre sus sombras Blue Dragon y Bazuka. Pero en medio del combate, Isabel, la sombra de Schneider, mata a Dragunov. Parecen ser órdenes de Logi. Con la retirada de los rivales, los chicos pueden seguir su camino hacia el castillo.

LA DECIMOCUARTA VÍCTIMA

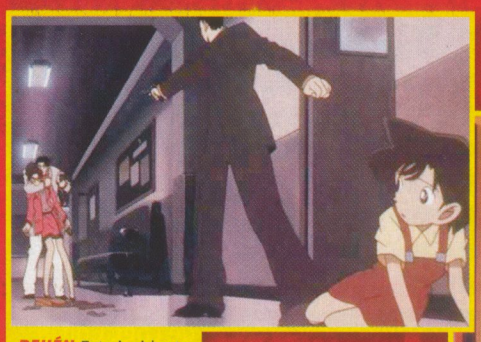
Hace un par de meses te hablamos de la primera película, *Rascacielos en peligro*, y en esta ocasión te lo contamos todo de la segunda. ¡Una emocionante y peligrosa aventura en la que Conan tendrá que pensar rápido para evitar males mayores!



PESADILLA *Ran tiene un sueño horrible.*

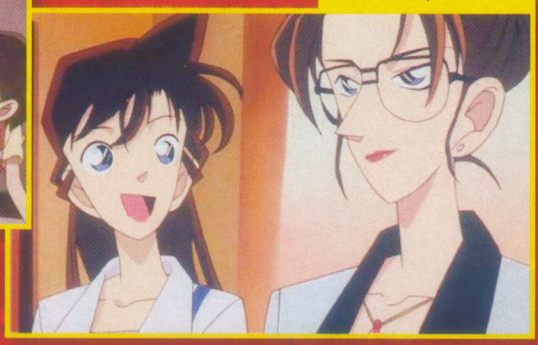
PASADO *Kogoro y Megure diez años atrás.*

Ran se despierta tras una horrible pesadilla en la que disparan a su madre Eri. Poco después descubre que efectivamente alguien disparó a Eri hace tiempo. ¡Y el autor del disparo fue Kogoro! Cuando Kogoro todavía era miembro de la brigada de homicidios de la policía, un asesino, Jo Murakami, tomó a Eri como rehén durante su huida. Kogoro se vio obligado a dispararle y una bala hirió levemente a su mujer. Tras este incidente, Eri abandonó a Kogoro y a Ran, y recuperó su apellido, Kisaki.



REHÉN *Este incidente tiene consecuencias para los Mouri.*

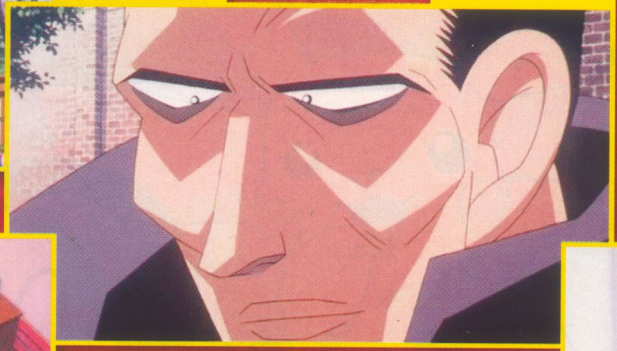
DECISIÓN *Eri abandonó entonces la familia.*

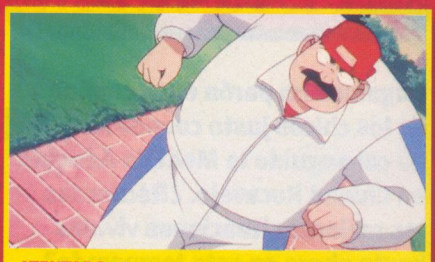


Han pasado 10 años desde todo aquello y ese criminal acaba de cumplir su pena. Así, abandona la cárcel con un único objetivo entre ceja y ceja: vengarse del inspector Megure y de Kogoro, los responsables de su detención. Pero no va a hacerlo de una forma simple y directa, sino mediante un macabro juego en el que pondrá a prueba la pericia de la policía y de sus dos principales objetivos. Tan solo una semana más tarde, hiere de gravedad al inspector Megure con una flecha de ballesta mientras este corría por el parque. Cerca del lugar de los hechos, la policía encuentra un misterioso objeto parecido a una espada. Su segunda víctima es Eri, quien resulta envenenada con bombones de chocolate. Afortunadamente, la cosa no va a mayores y puede recuperarse del ataque. En la caja de bombones encuentran otro objeto sospechoso: una flor de papel. La tercera víctima es el profesor Agase, herido también con una flecha, a cuyo lado hallan una lanza.

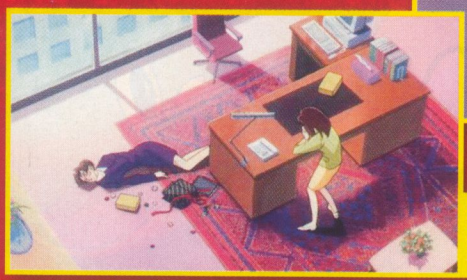
SEPARADOS *Kogoro y Eri toman distintos caminos.*

VENGANZA *Murakami acaba de salir de la cárcel.*



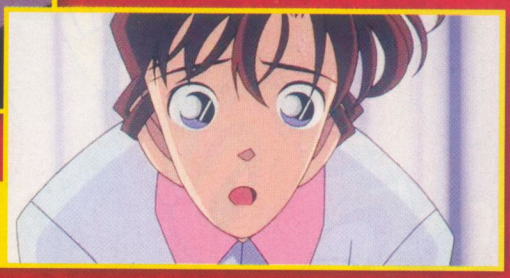


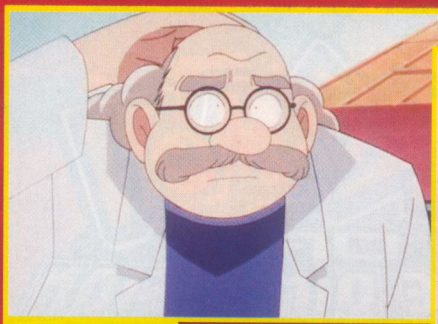
ATENTADO *Disparan contra Megure en el parque.*



ENVENENADA *El chocolate es una trampa para Eri.*

SUSTO *¿Quién será la siguiente víctima?*

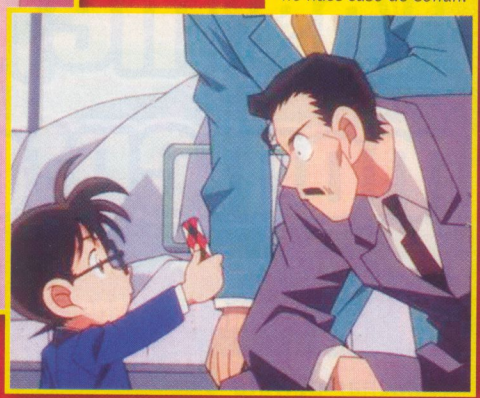




TERCERO *Agase también es víctima de un ataque.*

PENSATIVO *Conan tiene que estrujarse el cerebro.*

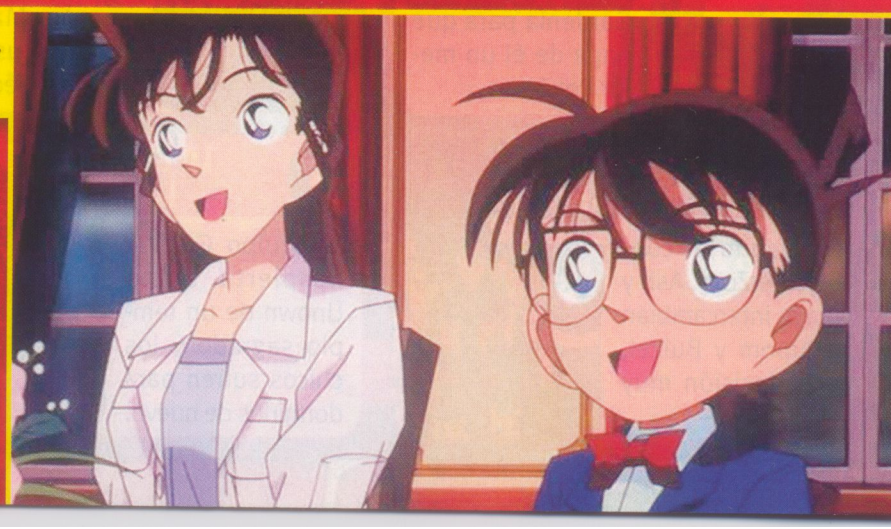
INCRÉDULO *Una vez más, Kogoro no hace caso de Conan.*



Conan analiza concienzudamente la situación. De pronto se da cuenta de que todos los objetos hallados en las inmediaciones de los ataques aparecen en la baraja de póquer –la espada del rey, la rosa de la reina, la lanza de la jota– y además los nombres de las víctimas tienen relación con dichas cartas. El nombre del inpsector Megure, Juzo, se escribe con el mismo símbolo japonés que el número 13 y el rey es la decimotercera carta; el apellido de Eri, Kisaki, significa "reina"; y el "shi" del nombre de Agase, Hiroshi, está formado por los símbolos del 1 y el 10, que suman 11... ¡y la undécima carta es la jota! Así pues, a Conan le queda claro lo que está pasando y sabe que aún habrá un cuarto ataque. El definitivo, porque irá contra la persona que representa la carta del as. La cuestión es descubrir quién va a ser la cuarta víctima, para lo que cuenta con la pista del as y del número 14. ¿Será suficiente para que Conan y Kogoro consigan impedir el último ataque y probar la culpabilidad de Murakami? Del pequeño detective depende la vida de alguien muy especial para él, así que no cejará en su empeño por atrapar al vengativo criminal.

INVESTIGACIÓN *Los Detectives Júnior indagan.*

FINAL FELIZ *Conan quiere acabar con el peligro.*



Este filme se estrenó en los cines japoneses en 1998 y tuvo aún más éxito que su predecesora. El diseño de personajes es fiel al de los inicios de la serie y la historia resulta muy interesante. ¡Te engancha durante sus 100 minutos!

PARTE 1

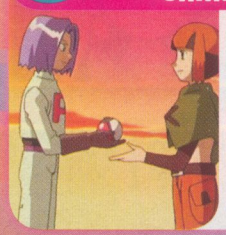
Hagamos un parón en el camino de los chicos justo cuando Ash ha conseguido la Medalla Adoquín en Ciudad Rocavelo. ¿Recuerdas las mejores situaciones vividas hasta ahora en esta temporada?

Los mejores momentos de Pokémon DP Battle Dimension

1 LÁGRIMAS DE MIEDO

Chimchar derrota a un grupo de Zangoose animado por Ash y entonces llora de alegría por estar con él.

2 ÉRASE UNA VEZ UNOS CAMPOS VERDES



Con toda la tristeza del mundo, James deja su Cacnea con Gardenia para que haga de él un mejor Pokémon.

3 INTERCAMBIO DE POKÉMON

Siguiendo el consejo de Zoey, Ash y Maya intercambian a Aipom y Buizel, una decisión muy acertada.

4 LA PIEDRA BASE REAPARECE

Accidentalmente, Buizel libera a un Spiritomb, que causa el caos hasta que Ash y Pikachu vuelven a sellarlo.

5 VISIÓN LUXRAY

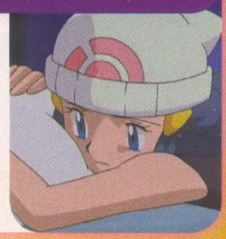
Ash y compañía logran que el Luxray compañero de la agente Mara se atreva a usar sus ataques eléctricos.

6 LA CONFUSIÓN DE LOS UNOWN

El Equipo Galaxia despierta a los Unown de un templo sagrado y los chicos sufren para dormirlos de nuevo.

7 UN EQUIPO DE IMPACTO

En el Concurso Pokémon de Pueblo Sosiego, Maya vuelve a quedar eliminada en primera ronda.

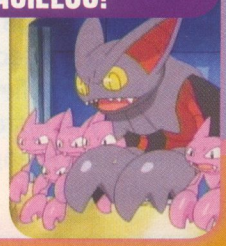


8 ¡EL BALNEARIO TIENE UNA FUGA!

Maya ayuda a su amiga Leona a que las aguas termales lleguen de nuevo al balneario de su familia.

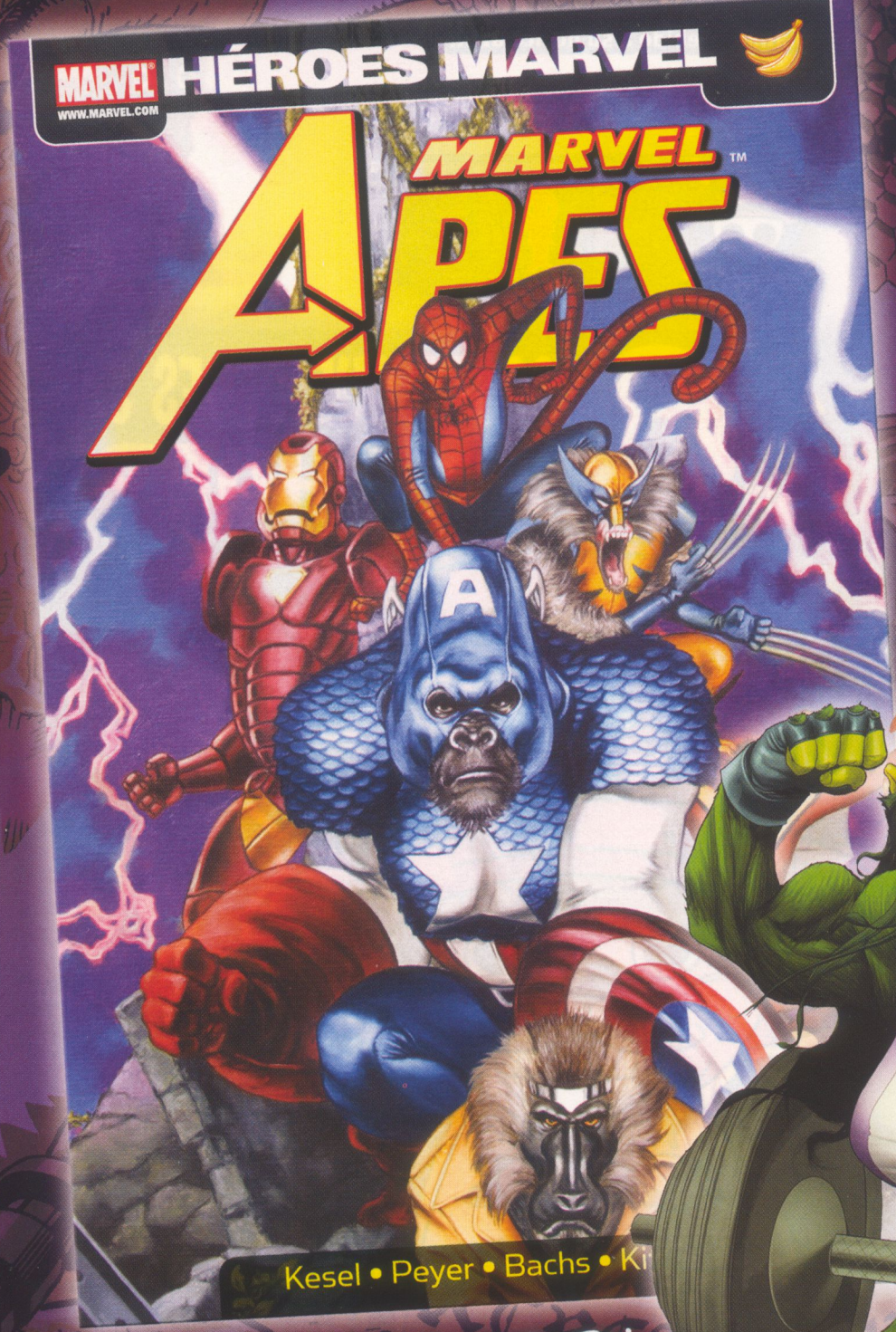
9 ¡VOLANDO ENTRE RASCACIELOS!

Un grupo de Gligar y su líder Gliscor causan el pánico en una ciudad hasta que los chicos intervienen.



¿Y SI TUS HÉROES FAVORITOS FUERAN MONOS?

MARVEL HÉROES MARVEL
WWW.MARVEL.COM



¡BÚSCALO EN TU LIBRERÍA ESPECIALIZADA!

barcelona world race

MARVEL
www.marvel.com

©2009 Marvel Characters, Inc. All rights reserved.

PANINI COMICS

10 COSAS QUE DEBES SABER SOBRE CHOPPER

ONE PIECE

1. Al principio, era un reno rechazado por el resto de la manada debido a su hocico azul.

2. Gracias a la fruta humanizante, puede hablar y correr como una persona.

3. El doctor Huruku y la doctora Kureha le enseñan la profesión de médico.

4. Su sueño es poder llegar a curar todas las enfermedades.

5. Cuando Luffy lo ve por primera vez, se lo quiere comer.

6. Es muy crédulo y se traga siempre las historias que cuenta Usuff.

7. Le sonrojan los piropos.

8. Puede adoptar tres formas distintas.

9. Gracias a unas píldoras de invención propia, aprovecha todo el poder de la nuez de Belcebú.

10. Como entiende el lenguaje animal, es el traductor ideal.

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Anmation

Copyright © Since 2000 CJ Internet. CORP. All Rights Reserved. Copyright © 2007 Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved. Copyright © 2008 Rourke Limited

Ya está a la venta la última peli protagonizada por Son Goku y sus amigos. Y también el volumen con los especiales de televisión. ¡Hay acción para rato!

Dragon Ball Z
Las películas

Vol. 7

Selecta Visión

Las ocarinas y el monstruo

Hace mil años, un hechicero trató de destruir el lejano planeta Conuts con la ayuda de un enorme y poderoso monstruo llamado Hildegarn. Sin embargo, unos valientes se enfrentaron a la criatura y, mientras dos hermanos lo mantenían paralizado con la melodía de sus ocarinas, un sacerdote partió en dos a Hildegarn con una espada. A continuación, selló ambas partes en los cuerpos de los dos hermanos y los envió a dos lugares remotos con el fin de evitar que el malvado Hoi y sus seguidores recuperaran al monstruo. Mientras que Minoshia acabó en la otra punta del universo, Tapion quedó encerrado en una caja de música en la Tierra. Ahora, después de un milenio, la amenaza de Hildegarn vuelve a existir.

La Tierra corre peligro

Durante una de sus actuaciones como superhéroes de la justicia, Gohan y Videl salvan a un anciano. Como agradecimiento, el abuelo les regala una caja de música. Dado que los chicos son incapaces de abrir la cajita, terminan por reunir las bolas de dragón para pedirle a Shenron que la abra por ellos. Una vez conseguido, de su interior surge Tapion. Consciente del gran peligro que corre toda la galaxia, el joven les cuenta su historia. En esos momentos, el hechicero Hoi ya ha logrado la parte de Hildegarn que custodiaba Minoshia y quiere obtener la que conserva Tapion. Goku, Vegeta, Gohan y los niños Trunks y Goten son los únicos que pueden evitar la liberación del terrible monstruo.

LA COLECCIÓN COMPLETA

Dragon Ball Z: las películas, volumen 7

51 minutos
DVD9 / NR-7
Audio: español y japonés
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística y Notas de producción
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha de lanzamiento: 23 de septiembre de 2009
Precio: 11,95 euros

ROBOTECH®

Ya está aquí uno de los clásicos de robots más conocidos entre los otakus. Divisa recupera *Robotech* en una colección que, para los más fieles, tendrá premio: las tres series japonesas originales.

VOL. I

La misteriosa nave alienígena

A comienzos del siglo XXI, la humanidad disfruta de un importante avance tecnológico. Corre el año 2009 y está a punto de celebrarse la culminación de esos avances con la presentación de la nave SDF-1. Se trata de una nave extraterrestre que se estrelló en el Pacífico 10 años antes, cuando la Tierra sufría una terrible guerra. Ante la posibilidad de un ataque alienígena, las naciones combatientes decidieron firmar una tregua para estudiar la nave y controlar esa avanzada tecnología. Finalmente, tras diez largos años, la nave ha sido reconstruida. Pese a que todavía se desconocen todos sus secretos, la nave se va a mostrar al mundo en la isla de Macross. Pero justo antes de que eso suceda, la raza extraterrestre de los Zentraedi lanza un feroz ataque sobre la Tierra.

El largo viaje de vuelta

El ataque coge por sorpresa a las naciones, aunque ya sabían que podía suceder algún día. Lo peor es que los Zentraedi son violentos y adoran la destrucción. Ante semejante enemigo, la única posibilidad de proteger el planeta es la SDF-1. Pese a no dominarla al cien por cien y tener una tripulación inexperta, el capitán Gloval ordena despegar. Al hacer uso de un pliego espacio-temporal para deshacerse del enemigo, la nave acaba en el espacio... ¡con los 70.000 habitantes de Macross a bordo! Roy Fokker y Rick Hunter, entre otros, combaten contra los Zentraedi mediante las valquirias, unos poderosos robots de batalla. Mientras trata de volver a la Tierra, esa gente intenta vivir como en la Tierra. Incluso tienen una ídolo: la cantante Lynn Minmei, cuya voz anima a todos.

Robotech vol.1

Episodios 1 al 4
100 minutos
Audio: español neutro, inglés y portugués
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos
Distribuidora: Divisa Home Video
Fecha de lanzamiento: 8 de octubre de 2009
Precio: 7,95 euros

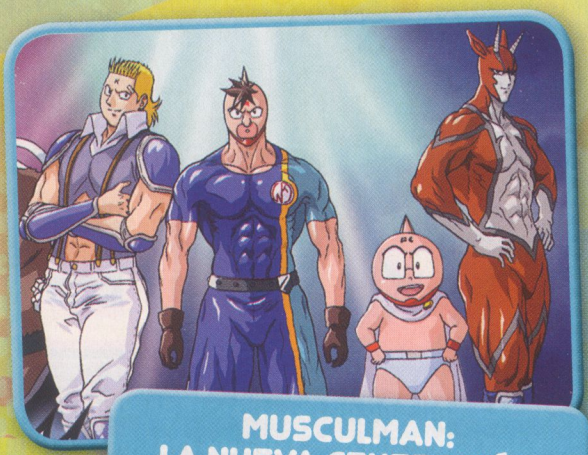
¿QUÉ EMITEN EN ANIMAX?

En unas semanas se celebra el Salón del Manga de Barcelona. Su patrocinador oficial será un año más el canal Animax, así que aprovechamos para hacer un repaso a su programación. ¡Aquí tienes las series que no te puedes perder!

HUNTER X HUNTER

Cuando un viejo amigo de su padre le visita, Gon Freecs decide seguir sus pasos y convertirse en "cazador". Ellos tienen vía libre para viajar por el mundo buscando tesoros perdidos. Así que Gon se presenta a los exámenes oficiales. Enseguida traba amistad con varios aspirantes, con quienes forma un grupo que se apoya según avanzan las pruebas y la dificultad de estas. Esos amigos son Leorio, que siempre viste traje y lleva maletín, un chico rubio misterioso llamado Kurapica y el pasota Killua. Cada uno, con sus propias armas, deberá esforzarse al máximo si quiere ser cazador. Una legión de rivales y enemigos no se lo pondrán nada fácil.

62 EPISODIOS / TODOS LOS PÚBLICOS



MUSCULMAN: LA NUEVA GENERACIÓN

Han pasado muchos años desde que el príncipe Suguru llevara la paz a la Tierra y a su propio planeta, Músculo. Ambos han gozado de tranquilidad desde entonces y los héroes de aquellas batallas han tenido una vida apacible. Sin embargo, un nuevo peligro acecha al planeta azul. Ya mayor, Suguru decide que esta vez sea su hijo Mantaro quien se ocupe de proteger la Tierra. Así pues, Mantaro y amigos como Terry el Niño o Kevin Mask inician la lucha contra una asociación de supervillanos que se hace llamar DMP. Antes de eso, Mantaro deberá llevar a cabo un entrenamiento severo en la Factoría de Hércules, la mejor academia de superhéroes del universo. Allí tendrá a maestros implacables, como Ramenman o Buffaloman.

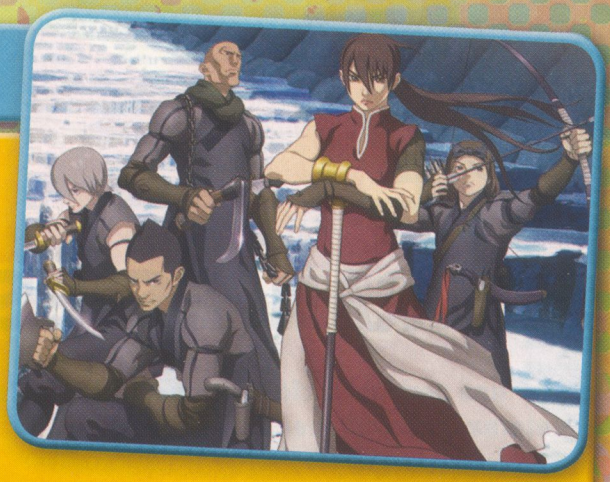
77 EPISODIOS / MAYORES DE 7 AÑOS

¡AMASANDO JA-PAN!

Aunque sea uno raro, Kazuma Asuma tiene un sueño: crear un pan que sea reconocido como el característico de Japón. Incluso tiene un nombre pensado, el Ja-Pan. Con ese objetivo en mente, hace las pruebas de acceso para la prestigiosa panadería Pantasía, el lugar que reúne a los panaderos más prestigiosos del país. Solo allí puede mejorar sus conocimientos. Kazuma cuenta con una ventaja, sus manos "solares", tan cálidas que la masa fermenta más y mejor mientras amasa. Gracias a eso lo aceptan como aprendiz de Pantasía. Está más cerca de su objetivo, pero pronto descubre que hay muchos más jóvenes con habilidades especiales. Entre harina y trigo, hará valiosos amigos y enemigos irreconciliables.

69 EPISODIOS / TODOS LOS PÚBLICOS

MORIBITO



Los herederos al trono del reino de Yogo viven con desasosiego a causa de una leyenda según la cual uno de ellos nacerá con la semilla del Espíritu del Agua en su interior. Las distintas generaciones de la familia real han temido ser los elegidos, pero en cien años únicamente han surgido guardianes de dicho espíritu. El último es el príncipe Chagumu, a quien su padre el emperador ordena matar en secreto. Por suerte, el muchacho es salvado por una lancera llamada Balsa. La joven viaja haciendo el bien para expiar un pasado oscuro. Balsa acepta la petición de la emperatriz de llevar a Chagumu lejos del palacio sano y salvo. Sin embargo, pronto se topan con numerosos enemigos, tanto los esbirros del emperador como unas extrañas criaturas que quieren al chico por lo que lleva dentro.

26 EPISODIOS / MAYORES DE 13 AÑOS

DÓNDE VER ANIMAX

Desde sus comienzos, Animax está disponible a través de la televisión por satélite y de la televisión por cable. Los abonados de Digital+ pueden ver el canal en el dial 28, siempre y cuando estén dados de alta en cualquier paquete Premium o bien en el módulo de Series. Y si tienes Imagenio, ya puedes ir tecleando el 26 en el mando a distancia, porque ese es el dial donde encontrarás el único canal de televisión que emite anime las 24 horas del día.

DEATH NOTE

Hastiado de un mundo mediocre en el que abunda la maldad, el adolescente Light Yagami lleva una existencia triste. Él, que es uno de los estudiantes más brillantes de Japón, odia las lacras de la sociedad. Un día encuentra un Death Note, un cuaderno de muertes. Aunque al principio no le presta demasiada atención, ya que duda que lo que en él se explica sea cierto, no tarda en comprobar que funciona de verdad. Entre sus varios usos hay uno que le atrae: conociendo el nombre y el rostro de una persona, se la puede matar con escribir su nombre y el modo de morir. Así, como si de un dios se tratara, Light comienza a aniquilar a criminales e indeseables, mientras es perseguido por un misterioso detective apodado "L".

37 EPISODIOS / MAYORES DE 13 AÑOS

BLACK LAGOON

Rokuro Okajima ha sido engañado por los directivos de la empresa en la que trabaja como oficinista. Lo que tenía que ser un viaje de negocios por el Mar de China se vuelve un infierno cuando un grupo de mercenarios secuestran el barco para llevarse el paquete que custodia. Tras descubrir que se trataba de una venta ilegal, Rokuro decide cambiar de vida. Y lo hace de forma radical, ya que pasa a apodarse "Rock" y se une a ese grupo de mercenarios, el Black Lagoon. De ese modo hace equipo con el líder Dutch, el as de las comunicaciones Benny y la violenta Revy. Poco a poco, Rock va conociendo los entresijos de los negocios ilegales del sudeste asiático mientras ejerce de traductor y negociador. Su vida corre peligro a menudo, pero se siente más vivo que nunca.

24 EPISODIOS / MAYORES DE 13 AÑOS

LOS ÚLTIMOS ESTRENOS

El canal Animax se va renovando cada mes, quizás no tanto en cuanto a series como a nuevas tandas de episodios de las series que ya emite. Este mismo mes de septiembre ha estrenado en primicia *Air Gear*, además de la saga de Poseidón de *Caballeros del zodíaco* y los episodios restantes de *¡Amasando Ja-Pan!*. Ya de cara a octubre, una de las novedades será *Honey & Clover*.

CLAYMORE

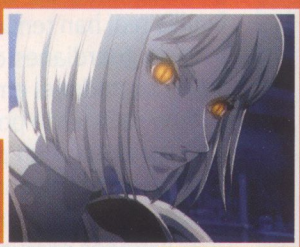
GUERRERAS CON GRANDES ESPADAS

Después de muchos números, volvemos a presentar una serie de acción pura y dura. 26 episodios llenos de drama, acción y aventura a partir de la eterna lucha entre el bien y el mal.

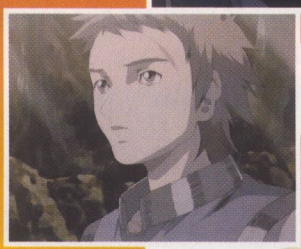
EXPECTACIÓN *La villa aguarda a su salvadora, una Claymore.*

ATACADO *El "yoma" se ocultaba en el cuerpo del hermano de Raki.*

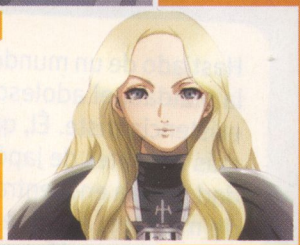
ANIQUILADO *La espada de Claire mata al Yoma y libra del mal a la villa*



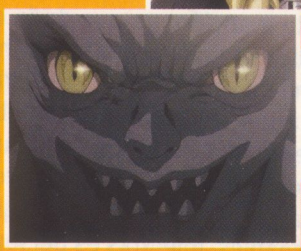
CLAIRE *Cuando lucha, aparece su mitad demoníaca.*



RAKI *Expulsado de la villa, viaja con Claire.*



TERESA *Fue la protectora de Claire, que busca vengarla.*



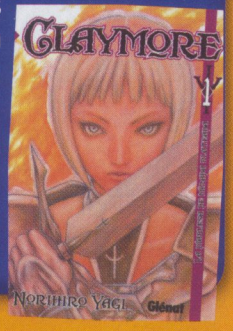
YOMA *Estas criaturas viven como humanos y se alimentan de ellos.*

Las Claymore son unas guerreras mitad humanas y mitad demoníacas. Creadas por una organización que las utiliza para combatir a los espectros "Yoma" que se infiltran entre los humanos, las Claymore son las únicas capaces de distinguirlos y matarlos. Cualquiera puede dirigirse a la organización para pedir ayuda. En caso de que puedan pagar la cantidad de dinero adecuada, una Claymore acudirá al lugar para desenmascarar al "Yoma" y librar a la zona de ese sangriento demonio. Para ello se valen de unas enormes y afiladas espadas. A las Claymore se las conoce como diablesas de ojos plateados porque de ese color es su mirada cuando están en plena batalla.

Claire es una de esas Claymore. Consciente de que la sangre demoníaca que corre por su venas le hará perder su consciencia humana antes o después, busca cumplir una promesa: vengar la muerte de Teresa, su protectora. Para ello viaja en busca de su asesina mientras lleva a cabo los encargos que le ordena la organización. A su lado viaja Raki, un chico que, como ella, perdió a su familia por culpa de un "Yoma". Él es quien permite que su lado humano siga prevaleciendo sobre su lado oscuro.

El manga

Ediciones Glénat inició la edición del manga en diciembre de 2006. Desde entonces, ya han sido publicados 14 tomos de los 16 volúmenes recopilados en Japón hasta ahora. El precio de cada número es de 7,50 euros.



RUNO

BAKUGAN BATTLE BRAWLERS

FICHA

Nombre:	Runo Misaki
Color de pelo:	azul
Color de ojos:	verde
Compañero Bakugan:	Tigrera
Le gusta:	ayudar en el restaurante familiar
Odia:	que la menosprecien por ser chica

HISTORIA

Runo es una chica alegre y entusiasta del Bakugan, juego que le apasiona. Aunque al principio le costó cogerle el tranquillo, pronto comenzó a mejorar. En aquella época odiaba que los jugadores no la tomaran en serio por ser chica. Dio un salto de calidad cuando comenzó a juntarse con el equipo de batalla Bakugan liderado por Dan. La aparición de Tigrera, que se convierte en su compañera de batalla, ha hecho que sea una rival temible y poco a poco vaya subiendo en las listas de mejores jugadores. Claro que eso no es suficiente todavía para vencer a un enemigo tan hábil como Máscara.

A pesar de su apariencia angelical, Runo tiene un fuerte carácter. No se deja avasallar y, si tiene que discutir, discute a gritos. Eso bien lo sabe Dan. Pero también tiene su lado femenino, así que a veces se muestra coqueta y delicada. Siempre está dispuesta a ayudar y nunca se esconde. Da la cara como una valiente para salvar Vestroia.

RUNO *Una chica con genio en el mundo del Bakugan.*

FAMILIA

Runo vive con sus padres. A veces discute con su madre por cosas que cree injustas, pero obedece como una buena hija. En su tiempo libre ayuda en el restaurante familiar como camarera.

BAKUGAN

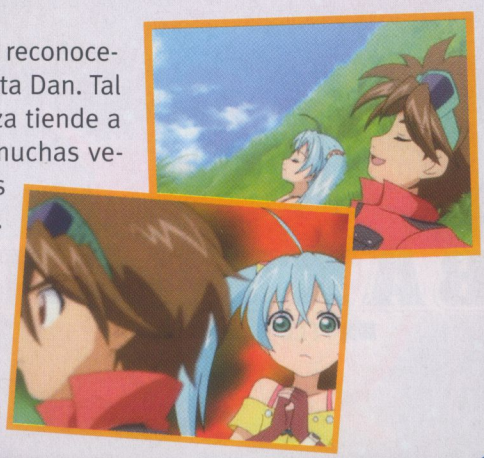
Runo cuenta con Tigrera, una criatura Bakugan de tipo Haos (Luz). Tigrera es afable y paciente. Quiere mucho a su compañera, a cuyo lado permanece en todo momento. En la lucha, es una auténtica fiera.

AMIGOS

Gracias al Bakugan, Runo ha hecho un montón de amistades. Dan es su mejor amigo, aunque se peleen a menudo. También se lleva genial con el resto del grupo: Marucho, Julie, Alice y Shun.

AMOR

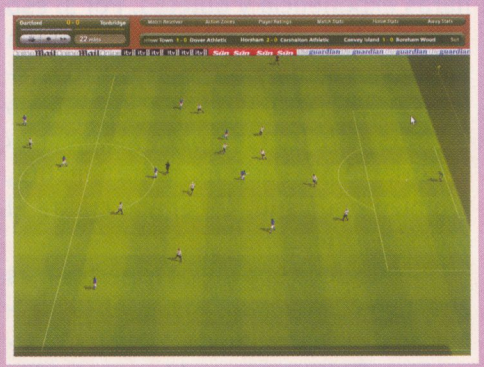
Aunque nunca lo reconocerá, a Runo le gusta Dan. Tal vez por vergüenza tiende a discutir con él, muchas veces por tonterías sin importancia. Los demás se dan cuenta de sus sentimientos desde el principio.



CHAMPIONSHIP MANAGER 2010

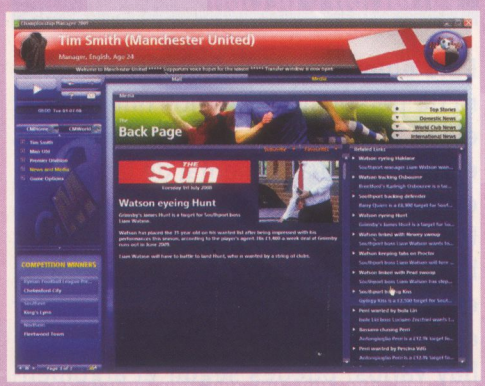
¿Te gusta chutar un balón, pero te gusta aún más controlar todos los aspectos relacionados con un club de fútbol? ¿Quieres llevar a tu equipo desde las categorías más humildes hasta lo más alto de Europa? Entonces, la nueva edición de *Championship Manager* es tu juego.

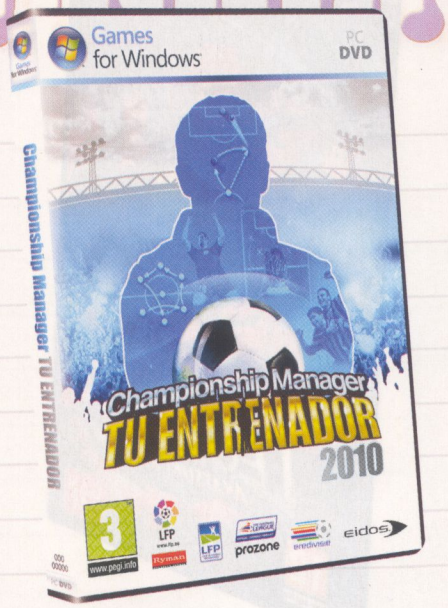
En *CM 2010* controlas todo lo relacionado con tu equipo. Y cuando decimos todo, queremos decir todo. Desde una completa red de ojeadores que te avisarán de los jóvenes talentos del deporte rey para que intentes ficharlos, hasta los entrenamientos y preparación de tu equipo de cara a la liga, pasando por la preparación de las diferentes tácticas y estrategias de cara a cada partido, incluyendo jugadas a balón parado o entrenamientos específicos basados en los diferentes aspectos del juego. ¡Ya no podrás poner ninguna excusa cuando pierdas un partido!



Motor gráfico renovado

Championship Manager es un juego basado principalmente en la gestión del equipo, pero eso no quiere decir que no incluya un simulador de partidos. De hecho, dicho simulador, en 3D, cuenta ahora con un montón de animaciones nuevas que lo hacen mucho más vistoso y que, aunque no esté cerca de los títulos más potentes, sí que te permitirán disfrutar viendo en vivo a tus "chicos" y, por qué no, localizar los problemas de tu equipo para así solucionarlos en los entrenamientos posteriores. El simulador también incluye diferentes condiciones atmosféricas (lluvia, etc.) que le dan más realismo, y que lo convierten en un complemento ideal para el modo principal de juego, en el que se gestiona el funcionamiento del equipo. Y la verdad, hay pocas sensaciones más agradables que ver cómo, después de una semana de duro entrenamiento y preparación de estrategias, tu equipo da todo lo que tiene en el campo y acaba venciendo al máximo rival... ¡Échale el guante a *Championship Manager 2010* y demuestra que sabes mucho de fútbol!





CHAMPIONSHIP MANAGER 2010

COMPAÑÍA:
Koch Media

GÉNERO:
Mánager de fútbol

PLATAFORMA:
PC

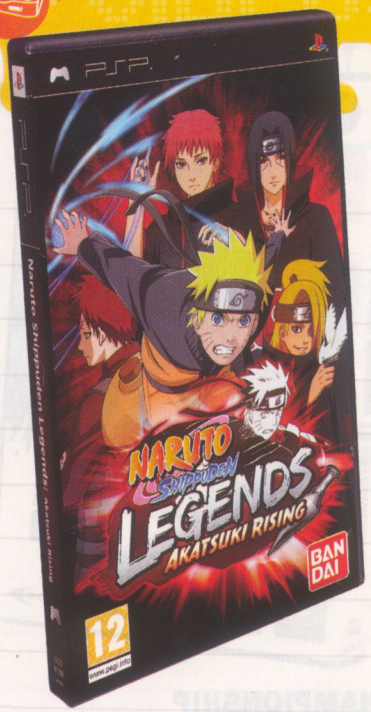
IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1

DISPONIBLE:
Ya a la venta

MÁXIMO REALISMO

La enorme base de datos de *Championship Manager 2010* está completamente actualizada, lo que quiere decir que se han incluido hasta los fichajes más recientes de los diferentes equipos. Por si eso fuera poco, el juego presenta la opción de actualizar mensualmente la composición de las plantillas de todos los equipos, para que puedas estar al día de todo incluso después de los fichajes del mercado de invierno... ¿qué más puedes pedir?



NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS: AKATSUKI RISING

NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS: AKATSUKI RISING

COMPAÑÍA:
Namco Bandai Games
GÉNERO:
Aventura/lucha
PLATAFORMA:
PSP
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-2
DISPONIBLE:
Ya a la venta

PRONTO, MÁS *NARUTO SHIPPUDEN*

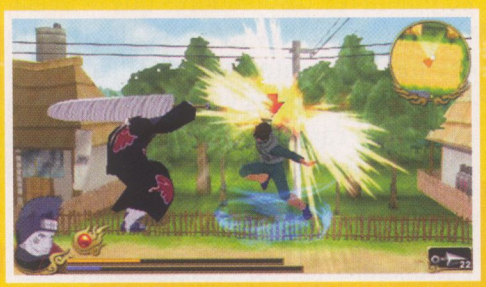
Si no has tenido suficiente con este *Akatsuki Rising*, prepárate porque pronto tendrás otra ración de *Shippuden* en consola: el próximo 16 de noviembre se pondrá a la venta *Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3* para Wii, en lo que promete ser otra entrega llena de acción y técnicas secretas de las buenas...

***Naruto Shippuden* desembarca en la consola portátil de Sony con un juego de acción y lucha en 3D que hará las delicias de los fans tanto de la serie como del género. Elige entre una enorme variedad de personajes extraídos de tu serie favorita... ¡y prepárate para luchar!**

Toda la aventura comienza cuando Naruto y sus amigos de la Villa Oculta de la Hoja descubren que Gaara, el Quinto Kazekage, ha sido secuestrado por la temible organización de los Akatsuki, cuya intención es liberar a Shukaku, el demonio que se encuentra atrapado en el interior de Gaara. Tu objetivo, en la piel del ninja que escojas para la misión, será pararles los pies antes de que sea demasiado tarde... ¡y te aseguramos que la tarea entraña no poca dificultad!

Variación y acción

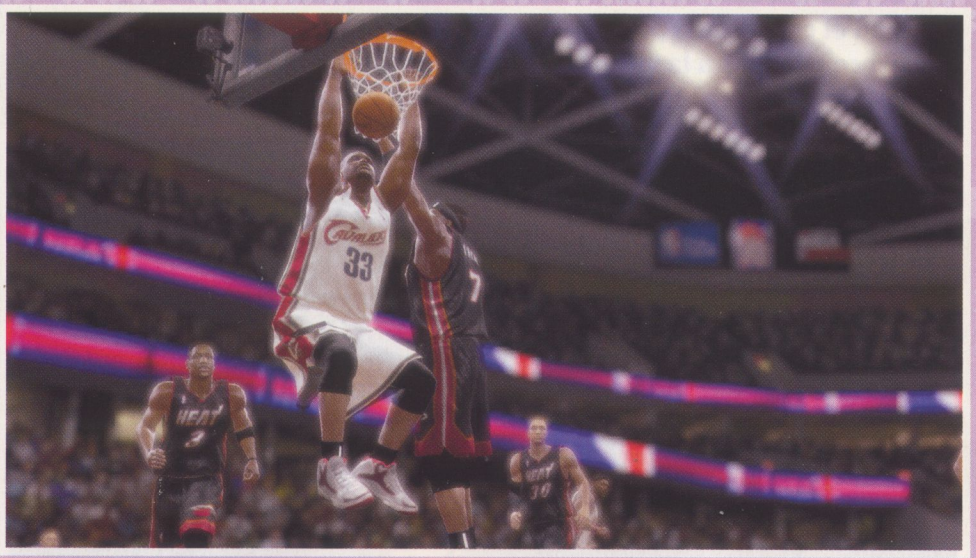
Para empezar, cabe destacar el número de personajes entre los que puedes elegir al tuyo: hasta 15, extraídos todos ellos del arco argumental de la serie en el que se resuelve el rescate de Gaara. Una vez elegido tu personaje (o, más bien, tu equipo, porque manejarás a un equipo de tres ninjas), deberás elegir el modo de juego, ¡y cuidado! porque hay varios: puedes seguir el argumento original, o bien emprender misiones independientes a lo largo de escenarios inspirados en el anime, en las que ganarás experiencia y objetos. Por si eso fuera poco, *Akatsuki Rising* también incluye un modo multijugador cooperativo, en el que tú y uno de tus amigos podréis unir fuerzas para alcanzar la victoria final (aunque, naturalmente, también podéis luchar el uno contra el otro si os apetece...).



Pero sin duda uno de los aspectos más atractivos de *Akatsuki Rising* es la posibilidad de llevar a uno de los ninjas Akatsuki y enfrentarte a los chicos de la Villa Oculta de la Hoja. Si siempre te ha apetecido darle una buena paliza a Naruto o a Sasuke, ahora es tu oportunidad... ¡pero no lo tendrás nada fácil, ya te avisamos!

NBA 2K10

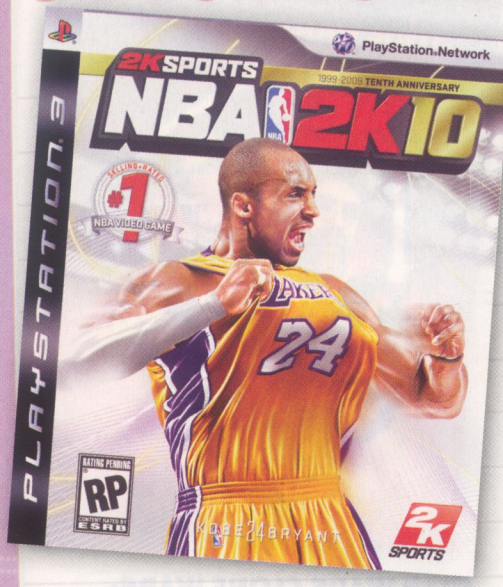
Seguro que desde que Pau Gasol ganó el anillo de campeón de la NBA te mueres por imitarle... ¡aunque sea en la pantalla de una consola! Ahora por fin te llega la oportunidad de hacerlo con el nuevo *NBA 2K10*, un juego muy especial de una saga que cumple diez años...



NBA 2K10 viene repleto de novedades, y no solo a nivel gráfico, como ocurre en ocasiones con los simuladores deportivos. El juego incluye todo lo que puede desear un fan de la NBA: plantillas totalmente actualizadas (incluida la presencia española, claro), modos de juego para todos los gustos (contra la consola, contra un amigo que esté contigo u online contra un oponente de cualquier parte del mundo) y una novedad interesante, el llamado "NBA Hoy", característica por la cual el juego se irá actualizando automáticamente con todas las noticias, resultados y estadísticas que se produzcan en el mundo real. ¡Para que no te pierdas nada de nada!

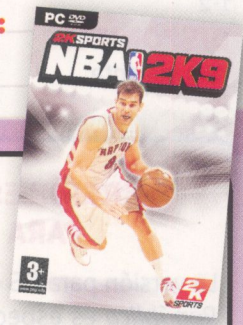
Como la vida misma...

Pero lo que cuenta aquí son los partidos, claro, y *NBA 2K10* también será más realista que nunca en ese aspecto. De nuevo, los creadores han capturado los movimientos y expresiones más características de los jugadores más populares de la liga, para que su versión "virtual" sea prácticamente idéntica a ellos. Si a eso añadimos la habitual calidad que muestran los gráficos y que el juego sigue conservando los controles intuitivos y sencillos que han hecho de la saga uno de los títulos deportivos más populares de los últimos años, la verdad es que cada partido será una experiencia muy, muy parecida a la vida real. En otras palabras, que no te hará falta ser tan bueno como Gasol para intentar ganar el soñado anillo de campeón de la NBA...



NBA 2K10

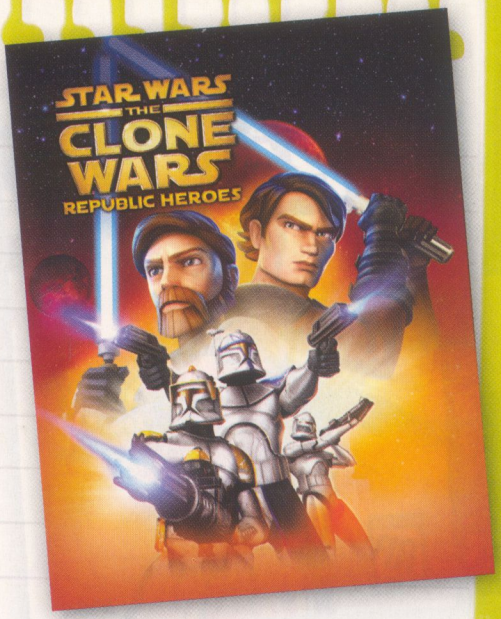
COMPAÑÍA:
2K Sports
GÉNERO:
Simulador deportivo
PLATAFORMA:
PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, PC
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-2
DISPONIBLE:
9 de octubre



SIN ÑBA, PERO CON KOBE BRYANT

A diferencia de ediciones anteriores del título, la versión española de *NBA 2K10* no contará con una portada protagonizada por un jugador español. El protagonista en las portadas de todo el mundo será Kobe Bryant, compañero de Pau Gasol en Los Angeles Lakers. Habrá que ver si la del año que viene la protagoniza Ricky Rubio, por ejemplo...

CLONE WARS: HÉROES DE LA REPÚBLICA



El nuevo título ambientado en el mundo de las Clone Wars te pone en el complicado papel de tener que atrapar a un misterioso cazarrecompensas a la vez que te enfrentas con un nuevo villano de la saga galáctica. ¿Lograrás ser un auténtico héroe de la República?

STAR WARS CLONE WARS: HÉROES DE LA REPÚBLICA

COMPAÑÍA:
Activision

GÉNERO:
Acción

PLATAFORMA:
DS, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, Xbox 360

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-2

DISPONIBLE:
Ya a la venta

VERSIÓN ESPECIAL PARA DS

La versión para DS de *Héroes de la República* es especial, ya que sus creadores han intentado aprovechar las prestaciones de la "pequeña" de las consolas de Nintendo e incluirá un argumento más extenso que permitirá a los jugadores participar en batallas y escenas clave de la primera temporada de la serie, por las que podrán moverse y actuar mediante los controles táctiles de la consola portátil.

Efectivamente, *Héroes de la República* te presenta un argumento completamente nuevo situado en el mismo universo de la serie de televisión. En este caso, te pondrás en la piel tanto de un caballero Jedi como de un soldado clon y tu misión será defender la República Galáctica usando de la forma más efectiva cada una de las habilidades de estos personajes. Tu objetivo: detener al cazarrecompensas conocido como Cad Bane y enfrentarte a un nuevo y misterioso villano, conocido únicamente como Kul Teska.

Acción a raudales

Pero para conseguir tu objetivo final deberás emplearte a fondo a lo largo y ancho de las 30 misiones que incluye el juego. Entre otras muchas cosas, tendrás que usar tu sable láser para abrirte paso entre incontables enemigos, manejar droides y demostrar tu capacidad en combate tanto a pie como subido a todo tipo de vehículos. La variedad de armas a utilizar tampoco está nada mal: lanzacohetes, detonadores térmicos, rifles de asalto... Lo necesitarás todo para acabarte el juego. Como también necesitarás utilizar todos y cada uno de los "trucos Jedi" a tu alcance cuando manejes a un caballero Jedi. Y no te pierdas los nombres de los caballeros que podrás manejar, porque están los más conocidos de la galaxia: desde Anakin Skywalker hasta Obi-Wan Kenobi, pasando por Mace Windu o Ahsoka Tano. En el apartado de los soldados clon, podrás manejar a algunos de los personajes aparecidos en la serie de televisión o la película de las *Clone Wars*, como el capitán Rex o el comandante Cody. Por último, también habrá villanos realmente famosos, como Asaij Ventress o el mismísimo Conde Dooku. ¿Serás capaz de vencerles a todos ellos? ¡Descúbrelo en *Clone Wars: Héroes de la República*!

DISSIDIA FINAL FANTASY

Los mejores personajes del universo de *Final Fantasy* se reúnen en tu PSP para ofrecerte los combates más espectaculares en un título que llega coincidiendo con el vigésimo aniversario del nacimiento de la saga. ¡Bienvenido a *Dissidia Final Fantasy*!

La diosa Cosmos y el dios Caos llevan luchando desde hace siglos, sin que ninguno haya logrado imponerse... hasta que Caos reúne un ejército inagotable con el que parece a punto de desequilibrar la balanza. Los mejores guerreros de uno y otro bando se disponen a librar el combate final...

Bofetadas por todos lados

Esa es la premisa argumental del que promete ser uno de los juegos de lucha más potentes de los últimos tiempos para PSP. En primer lugar, por la cantidad de personajes que reúne el título: podrás elegir entre una veintena de personajes (algunos de ellos desbloqueables) divididos en dos bandos. Entre ellos se encuentran la flor y nata del universo de *Final Fantasy*. Pero la elección de personaje es solo el principio, claro. Una vez hayas elegido personaje y bando, llegará el momento de entrar en combate... ¡y menudos combates! Enmarcados en escenarios totalmente 3D, tu personaje podrá volar por el aire, correr por las paredes, destruir los diferentes elementos del entorno e incluso realizar invocaciones de criaturas, como en otros títulos de la saga. Naturalmente, cada personaje tendrá sus propios movimientos y habilidades, que irán mejorando a medida que vaya ganando combates. No será lo único que cambiará de nuestro personaje a medida que avance: también podremos personalizar su aspecto y equipo. Como guinda de todo el pastel, el juego incluye un modo de juego online en el que podrás usar a tu personaje (personalizado) en diferentes enfrentamientos contra otros jugadores, con los que también podrás intercambiar objetos e interrelacionarte. ¡Enfúndate los guantes y prepárate para descubrir *Dissidia Final Fantasy* en tu PSP!

DISSIDIA FINAL FANTASY

COMPAÑÍA:
Koch Media
GÉNERO:
Lucha
PLATAFORMA:
PSP
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

TAMBIÉN EN EDICIÓN DE COLECCIONISTA

Dissidia Final Fantasy también estará disponible en una espectacular edición limitada de coleccionista que incluirá un estuche especial con la banda sonora del juego, litografías, una guía de juego y un libro de ilustraciones y diseños empleados en el juego. ¡Una delicia para los fans, vaya!

LOCURA DEPORTIVA

Fútbol, baloncesto, tenis... ¿te aburren los juegos dedicados a los deportes más conocidos? Entonces tal vez *Locura deportiva* sea tu juego, ya que en él podrás disfrutar de diez de los deportes menos conocidos del mundo a través de tu Wii. Y como podrás ver, algunos de ellos son francamente raros...

¿Lanzamiento de atunes? ¿Carreras de muebles? ¿Planchado extremo? Esos son solo algunos de los nombres de los curiosísimos deportes que te permite disputar *Locura deportiva*. Tan curiosos que, de hecho, parece increíble que existan. Pero existen, y ahora es tu oportunidad de demostrar si eres capaz de dominarlos... al menos desde el salón de tu casa y con tu mando de Wii en las manos.

El mando de la Wii sirve para todo

La mayoría de los deportes presentados en el juego parecen relativamente fáciles en un primer momento... ¡pero no te confíes! Para llegar a lo más alto deberás hacer gala de toda tu destreza con el mando de la Wii, tanto si es para fingir el lanzamiento de un atún como si lo que intentas es planchar a varios cientos de metros de altitud o arrastrar unos muebles a toda velocidad. Claro que si quieres probar algo realmente raro, puedes atreverte con el lanzamiento de quesos (como si fuera la petanca... pero con un queso), el golf sobre hielo o los deportes madereros... hacha en ristre.

Casi tan divertidos como los deportes que incluye el juego son los doce extravagantes personajes con los que puedes participar en los torneos... uno de los cuales, por cierto, se parece a cierto aprendiz de ninja bastante habitual en **Mega Hiro**. Y si a todo eso añadimos unos cuantos minijuegos desternillantes, la diversión está asegurada. ¡Deja por un rato el balón o la raqueta y prueba *Locura deportiva*, para Wii! ¡Será una experiencia que no olvidarás fácilmente!

LOCURA DEPORTIVA

COMPAÑÍA:
Sega

GÉNERO:
Deportes

PLATAFORMA:
Wii

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1-4

DISPONIBLE:
Ya a la venta

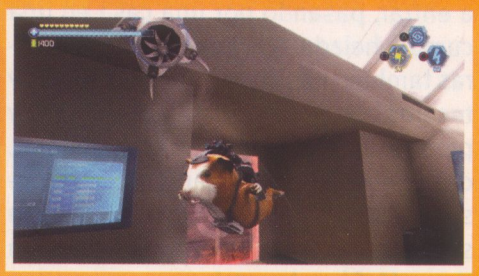
MODO MULTIJUGADOR DE LOCOS

Naturalmente, a *Locura Deportiva* no podía faltarle un modo multijugador que hará todavía más divertida la experiencia de juego. Hasta cuatro jugadores pueden competir a la vez... ¡en lo que puede convertirse en una escena de auténtica locura! ¿Serás capaz de demostrar a tu familia o tus amigos que nadie sabe arrojar atunes como tú?

G-FORCE

El mundo está en peligro. Un peligro del que solo puede salvarle el grupo de agentes especiales entrenados especialmente para afrontar este tipo de misiones. Sí, son cobayas... ¿pero qué más da?

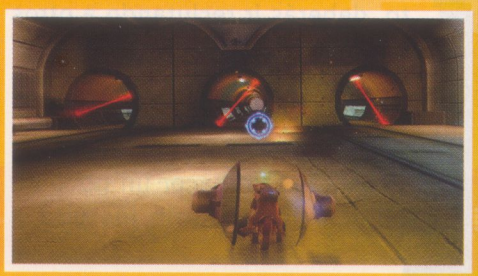
Basado en la espectacular película estrenada en cines hace unas semanas, *G-Force* te permitirá manejar a varios miembros del intrépido grupo de agentes especiales que forman Darwin, Blaster, Juárez, Hurley y el topo Speckles. Con la ayuda del sofisticado equipo que les ha proporcionado el gobierno, nuestros cinco pequeños héroes se lanzarán en defensa de nuestro mundo...

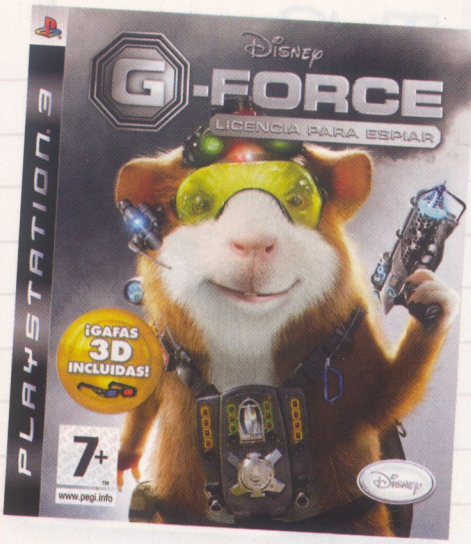


¡Poder roedor!

Y la verdad es que la misión que tendrás ante ti no será nada sencilla: un ejército robótico integrado por incontables electrodomésticos malignos amenaza con destruir el mundo tal y como lo conocemos. Pero gracias a las habilidades especiales de cada miembro del grupo, seguro que te resulta más fácil superar los obstáculos que se presentarán en tu camino: planchas de gofres, aspiradores y demás utensilios peligrosísimos serán tus inverosímiles enemigos en esta curiosa aventura. Otra complicación será el pequeño tamaño de nuestros héroes, claro, para los que una silla es una montaña casi imposible de escalar; una tubería, un tobogán por el que deslizarse; y un microondas, un enemigo descomunal.

Pero no todo será acción, también tendrás que exprimirte los sesos para abrir puertas o piratear sistemas informáticos altamente sofisticados. Por no comentar que, cuando manejes a Mooch, podrás volar por encima de todos los escenarios, lo que te dará una perspectiva única de la acción. ¡Incluso podrás ralentizar la velocidad de tu vuelo para controlar mejor tu paso por los obstáculos más peligrosos, como las mortíferas aspas de un ventilador! ¡Sí, el mundo es un lugar muy peligroso en *G-Force*... incluso para los agentes secretos!





G-FORCE

COMPAÑÍA:
Disney

GÉNERO:
Acción/plataformas

PLATAFORMA:
Wii, PS3, PS2, PSP, DS, PC, Xbox 360

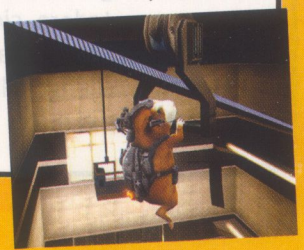
IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1

DISPONIBLE:
Ya a la venta

¡DISFRUTA DE UNA EXPERIENCIA 3D!

G-Force es un juego pionero en el uso del 3D en consolas. De hecho, el juego vendrá con dos pares de gafas de 3D que, previa activación del modo 3D del juego, deberás ponerte para disfrutar de una experiencia visual como no has visto nunca. ¡Tu televisión parecerá tener más profundidad que nunca!



MYSIMS AGENTS

La saga de *MySims* no necesita presentación. Sin embargo, el nuevo título de la línea promete ser más emocionante y trepidante que nunca: con *MySims Agents*, podrás ponerte en la piel de un agente secreto y librar a tu ciudad de una siniestra amenaza. ¿Estarás a la altura de las circunstancias?

MYSIMS AGENTS

COMPAÑÍA:
Electronic Arts

GÉNERO:
Acción/investigación

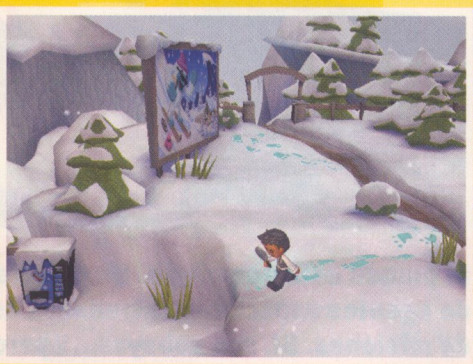
PLATAFORMA:
Wii , DS

IDIOMA:
Español

JUGADORES:
1

DISPONIBLE:
Ya a la venta

MySims nació como la versión para Wii y DS de la popularísima línea *The Sims*. Este *MySims Agents* es el quinto título de la saga, y lo tiene todo para engancharte desde el principio: conspiraciones secretas, villanos de lo más siniestros, humor, artilugios de alta tecnología, un punto de romance... ¡y un montón de aventuras y acción, claro!



Agente especial Wii

En la versión para Wii del juego, te pondrás en la piel de un agente especial contratado para frustrar los maléficos planes de Morcubus, el señor del hampa de tu ciudad. Pero la cosa no será nada fácil, y para completar tu tarea necesitarás ayuda. Por lo tanto, deberás ir reclutando a otros MySims, cada uno con sus habilidades especiales que te servirán para ir avanzando en la trama de la aventura. En otras palabras, tendrás que hacer un poco de todo para pararle los pies a Morcubus: seguir rastros, hacer análisis forenses, piratear ordenadores, forzar cerraduras... No faltarán los inevitables cacharros de alta tecnología, incluyendo los vehículos más sofisticados que te permitirán viajar a escenarios de lo más exóticos, desde un templo abandonado hasta una mansión encantada en la que solo los más valientes se atreverían a entrar, pasando por una casa en una cumbre helada. A lo largo de tus aventuras también irás consiguiendo objetos y tesoros que te permitirán hacer crecer y personalizar tu propio cuartel general, desde el que podrás mantener tu incansable lucha contra el crimen. ¡Saca a la superficie al agente secreto que hay en ti con *MySims Agents*!

AGENTE SECRETO PORTÁTIL

En la versión de *MySims* para Nintendo DS, tu misión será evitar que un famoso ladrón robe un antiguo tesoro. Deberás buscar pistas, resolver rompecabezas de todo tipo y proteger tu ciudad de ese pillo con las manos tan largas. Y si la lucha te parece agotadora, siempre puedes relajarte con alguno de los diez minijuegos diferentes que incluye el título.

SPECTROBES: ORÍGENES

Hasta ahora, los *Spectrobes* solo se habían asomado a la pantalla de tu Nintendo DS. Con *Spectrobes: Orígenes*, estas galácticas criaturas dan el salto a la Wii con una nueva historia, aunque el objetivo del juego sigue siendo el mismo: desenterrar y reclutar Spectrobes para tu causa.

La primera entrega de la saga para Wii nos presenta incluso a los mismos personajes que ya conoces de los dos títulos previos de Nintendo DS: Rallen y Jeena, ambos patrulleros interplanetarios entre los que podrás elegir al personaje que manejarás. Una vez hayas tomado esa importante decisión, comenzará tu aventura que, como casi siempre en estos casos, implica salvar la galaxia. ¡Por suerte, hay unos cuantos Spectrobes dispuestos a echarte una mano en tan complicada tarea!

que ponen sus habilidades a tu servicio. Todo ello forma parte de una compleja y fascinante historia que tendrás que desentrañar por tu cuenta, y que oculta la clave para salvar el universo. Por el camino, también puedes intentar conseguir algunas de las tarjetas con códigos especiales que te permitirán acceder a algunos Spectrobes ocultos, y completar así tu colección.

100 Spectrobes a descubrir

Como siempre, los Spectrobes se encuentran enterrados en diferentes planetas de la galaxia, así que tu primera misión será desenterrarlos para luego poder disponer de sus poderes especiales para alcanzar tu objetivo, lo que incluirá no pocos enfrentamientos (en tiempo real) contra temibles jefes de final de fase. Pero lo que diferencia este juego de los títulos anteriores es que, a medida que usas a los Spectrobes para detener la amenaza que se cierne sobre la galaxia, también irás descubriendo datos y secretos relacionados con el auténtico origen de las misteriosas criaturas

SPECTROBES: ORÍGENES

COMPAÑÍA:
Disney
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
Wii
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-2
DISPONIBLE:
Ya a la venta

MODO COOPERATIVO A DOS JUGADORES

Spectrobes: Orígenes cuenta con un modo especial en el que dos jugadores pueden unirse y luchar juntos para alcanzar la victoria final. Ya sabes, si ves que en solitario no puedes acabarte el juego, tal vez sea el momento de buscar algún amigo que te eche una mano...

ZONA VIRTUAL

Cada mes, te traemos las novedades más interesantes en las tiendas virtuales de las diferentes consolas, así como los últimos lanzamientos para móvil. Este mes toca dosis especial de plataformas, protagonizadas por tortugas y demás animalitos muy movidos...

TIENDAS VIRTUALES

TMNT: TURTLES IN TIME

Disponible en: PlayStation Network (PS3), Xbox Live (Xbox 360)

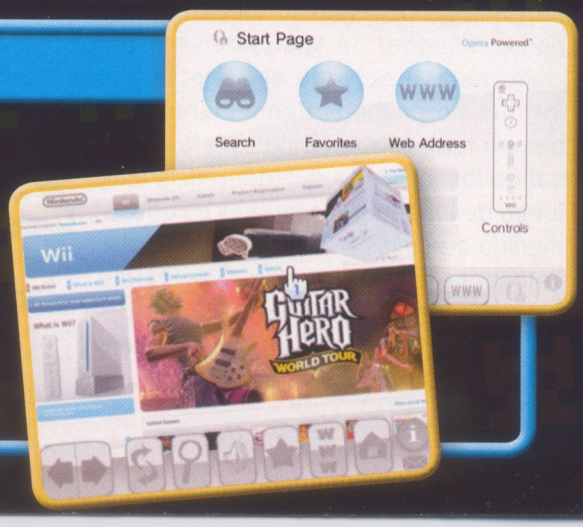
Las Tortugas Ninja llevan muchos años dando saltos y luchando contra cuanto enemigo se cruza en su camino... y ahora, cuando se cumplen 25 años de su edición, creadores han querido inspirarse en el pasado para crear *Turtles in Time*, un juego inspirado en el arcade con el que saltaron a la fama en 1987. En otras palabras, que lo que te espera aquí es un trepidante juego de scroll lateral para un máximo de cuatro jugadores en el que irás avanzando a medida que vayas derrotando enemigo tras enemigo. Con unos gráficos totalmente remozados y una jugabilidad a prueba de bombas, Turtles in Time te permitirá pasártelo en grande con las tortugas ninja más famosas mientras llega el momento de disfrutar de ese *TMNT: Smash Up* que llegará a las consolas dentro de muy poquito...

LOS TRES MOSQUETEROS, ¡UNO PARA TODOS!

Disponible en: Wii Ware (Wii)

Si siempre has querido ser un espadachín y nunca has podido demostrarlo, ahora puedes hacerlo con este juego disponible en Wii Ware, que te permitirá manejar el mando de la Wii como si se tratara de la espada de un mosquetero. ¿El objetivo? Ponerse en la piel de uno de los legendarios Tres Mosqueteros, Porthos, e intentar liberar a tus inseparables amigos en una aventura llena de combates contra los maléficos sirvientes del Conde Xavier. ¡Enfúndate la capa, desenvaina la espada y prepárate para darle su merecido a esos truhanes!

NAVEGA CON TU WII... ¡GRATIS!



Disponible en: Wii Ware (Wii)

No es precisamente un juego, pero seguro que te interesa la noticia. Desde hace unos días el Canal Wii, que hasta hace poco costaba 500 puntos Wii, está disponible de forma totalmente gratuita en Wii Ware. ¡Ya puedes navegar por la Red y visitar cualquier página sin tener que estar en un ordenador! ¿Cómo, que ya tienes el Canal Wii porque pagaste en su momento esos 500 puntos? Pues Nintendo ha pensado en todo y ofrece la "compensación" a todos los usuarios en tu situación de bajarte un juego para NES de la consola virtual de Wii... ¿qué más puedes pedir?

JUEGOS PARA MÓVIL

CRASH BANDICOOT INVADE TU MÓVIL

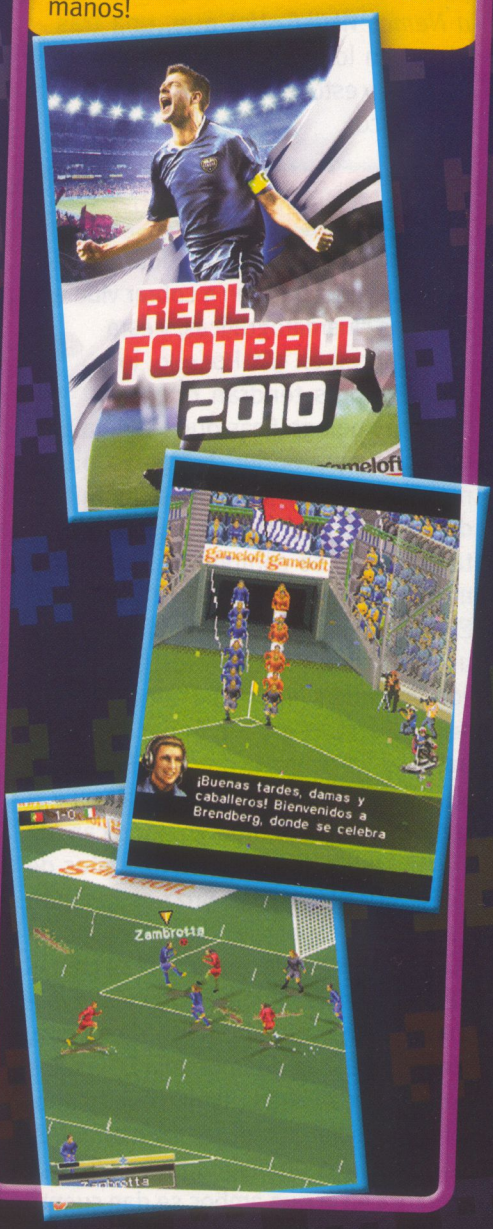
Ponte en la piel del incansable Crash Bandicoot e intenta salvar a tu hermana Coco en *Crash Bandicoot: La isla mutante*, juego del que ya puedes disponer en tu móvil. El archienemigo de Crash, el malvado Dr. Neo Cortex, es el responsable del secuestro de Coco y de otros bandicoots, ¡y tú eres el único que puede rescatarles! Eso sí, no lo tendrás nada fácil: prepárate para explorar tres islas diferentes a lo largo de las cuales deberás saltar, balancearte, deslizarte y correr a toda velocidad para evitar los incontables obstáculos que encontrarás... ¡y después de todo eso, aún deberás adentrarte en el castillo volador de Cortex para concluir la misión! ¡Uff, qué cansado es ser un héroe!

DESCUBRE EL CASTILLO DE LA MAGIA

Aprende a lanzar los hechizos más increíbles y transfórmate en las criaturas más fascinantes con *Castle of Magic* para iPhone o iPod Touch. Tu objetivo en el juego será rescatar a tu novia, que ha sido capturada por el terrible mago Nefastax. Por lo tanto, necesitarás todos y cada uno de los poderes que adquieras para alcanzar tu objetivo: desde convertirse en abejorro o pez espada hasta luchar contra monstruos fantásticos o atravesar territorios enormemente peligrosos o inestables, el juego incluye todo tipo de obstáculos. ¡Demuestra que tienes madera de mago con *Castle of Magic*!

EL MEJOR FÚTBOL EN TU MÓVIL

Ya se está ultimando la nueva versión de *Real Football*, uno de los simuladores futbolísticos más potentes para móvil. Con todos los jugadores de las mejores ligas del mundo, diferentes campos y climas y una jugabilidad aún más mejorada que en las versiones anteriores, *Real Football 2010* promete traer el fútbol más espectacular a tu móvil. ¡Cálzate las botas y disputa los partidos más increíbles con tus propias manos!



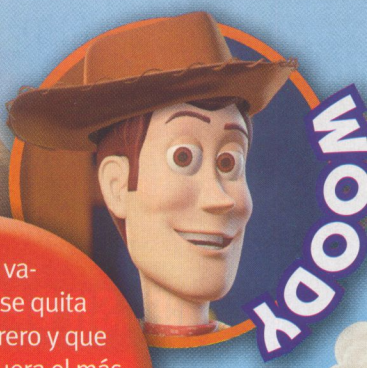
TOY STORY 3D

En junio de 2010 llegará a las carteleras *Toy Story 3*, la nueva aparición de los muñecos creados por Pixar. Antes de que eso ocurra, van a volver a los cines las dos pelis previas protagonizadas por Woody, Buzz Lightyear y compañía... ¡pero esta vez en 3D!

La primera película de Pixar Studios fue *Toy Story*. Corría el año 1995 y John Lasseter dirigía el largometraje de animación que cambiaría la historia. Pixar era entonces una pequeña compañía californiana dedicada a la animación. Llevaba tiempo trabajando con la animación por ordenador, que en aquel momento todavía estaba en pañales. El apoteósico éxito de *Toy Story* llenó las arcas de Pixar, que desde entonces ha seguido produciendo otras películas (*Monstruos S.A.*, *Buscando a Nemo*, *Wall-E*, *Up*) que, una tras otra, han logrado fantásticas taquillas en cines y estupendas ventas en formato doméstico.

EL JUGUETE FAVORITO DE ANDY

A partir del 8 de octubre, los juguetes de Andy Davis vuelven a cobrar vida en las salas cinematográficas, y esta vez lo hacen en 3D. Por ello, los espectadores tendrán que usar las gafas holográficas que les regalarán las salas para poder disfrutarla plenamente. *Toy Story* presenta a un puñado de juguetes que, cuando su amo no está presente, se comportan libremente, moviéndose y hablando por sí mismos. El muñeco preferido de Andy es Woody, un desgarbado vaquero de buen corazón. Aunque siempre presume de ser el favorito ante el gruñón Señor Patata, el belicoso Sargento, la preciosa Bo Peep y su oveja, el dinosaurio miedica Rex y el cerdito Ham. Sin embargo, todo cambia con el nuevo regalo de cumpleaños de Andy: Buzz Lightyear. Buzz es la figura con efectos especiales de un astronauta que sale por la tele, aunque él se cree el verdadero. Enseguida Woody y él rivalizan por la atención de Andy. Hasta que, con la mudanza de la familia Davis, los dos se quedan atrás y tienen que colaborar para volver al lado de su mano. ¡Así comienza una emocionante y peligrosa aventura en la que ambos se dan cuenta de lo importante que es la amistad!



WOODY

El clásico vaquero que no se quita nunca su sombrero y que camina como si fuera el más importante del lugar. Es buen muñeco, valiente y justo. No soporta que Buzz Lightyear se dé aires con él y sus amigos.

BUZZ LIGHTYEAR

Buzz mola mucho, tanto que se cree el auténtico Buzz Lightyear y se piensa que su equipo de astronauta funciona de verdad. Tiene madera de líder, aunque debe mejorar su trato con los demás.

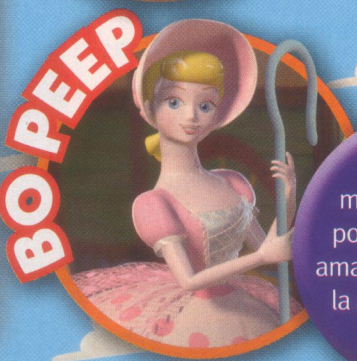
SEÑOR PATATA

Siempre anda metido en medio y opina aunque no le pregunten. Es gruñón y algo borde, pero en el fondo es un cacho de pan.

HAM

REX

Pese a ser un dinosaurio, Rex no confía en sí mismo. Peor lo lleva Ham, un cerdito... ¡que es una hucha!



BO PEEP

Una hermosa pastora de porcelana a la que ama Woody. Siempre la acompañan tres ovejas.

¡LOS MEJORES SUPERHÉROES INVADEN TU QUIOSCO!

©2009 Marvel Characters, Inc. All rights reserved.

Nickelodeon ha estrenado en septiembre una refrescante serie de acción protagonizada por los graciosos y movidos pingüinos de Central Park. ¿Te acuerdas de Skipper y su "fuerza de élite"?

LOS PINGÜINOS DE MADAGASCAR

En 2005, DreamWorks estrenó en cines la película *Madagascar*, acerca de un grupo de animales que se escapa del zoo de Central Park y llega hasta Madagascar. Allí viven una increíble aventura. Tres años más tarde, en 2008, el león Álex, la cebra Marty, la girafa Melma y la hipopótama Gloria volvieron a los cines con *Madagascar 2*. Pero no solo ellos se ganaron el corazón de los espectadores. Los simpáticos pingüinos y los lémures también se hicieron muy populares.

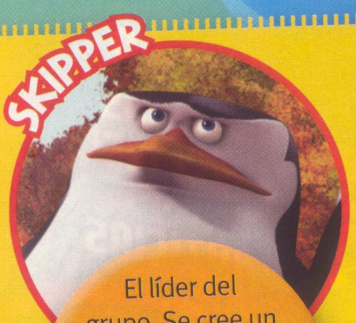
Los lémures visitan Nueva York

Uno de los principales reclamos del zoo de Central Park son los pingüinos. Eso hace que se vean como auténticas estrellas. Además, Skipper, Kowalski, Rico y Private se han autoproclamado los guardianes del orden del parque zoológico. Las cosas van bien hasta que sucede lo peor que podrían imaginar: la llegada de unos nuevos vecinos demasiado alborotadores. ¡Los lémures del feliz rey Julien!

Y es que el chalado monarca cree que el zoo necesita mayor originalidad en lo que ofrece y, sobre todo, que los animales se diviertan más. Así que, nada más instalarse, empieza a idear un montón de planes que meten en líos a animales y humanos. Los pingüinos de Skipper tendrán como misión evitar que el rey Julien y su fan número 1, Mort, causen el caos.

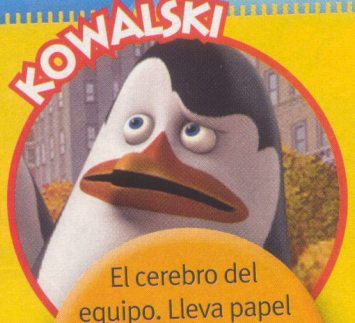
Disfruta de lunes a domingo de un nuevo capítulo de esta divertidísima serie a las 15:50. ¡Solo en Nickelodeon!

LOS PINGÜINOS



SKIPPER

El líder del grupo. Se cree un militar y siempre actúa de forma exagerada. Manda con autoridad, por lo que se hace respetar.



KOWALSKI

El cerebro del equipo. Lleva papel y lápiz para apuntarlo todo, de forma que pueda analizar en profundidad los problemas.

RICO

La fuerza bruta. Siempre anda soltando gruñidos, especialmente cuando hay que entrar en acción. Posee toda clase de armas.

PRIVATE

Su gran corazón contrasta con sus compañeros. Es demasiado ingenuo, algo que lo convierte en el blanco perfecto para los lémures.

LOS LÉMURES

EL REY JULIEN

Su objetivo en la vida es que todo el mundo se divierta. Para ello, el monarca de los lémures no duda en montar unos líos tremendos.

MAURICE

El consejero real intenta mantener al rey Julien bajo control, aunque sin éxito. Es el lémur más reflexivo y serio de todos.

MORT

Tiene un gran éxito entre los visitantes gracias a su aspecto encantador. Adora al rey Julien, al que ayuda en sus alocados planos.

LA ACCIÓN INVADE CARTOON NETWORK

Si eras de los que se quejaban porque Cartoon Network llevaba un tiempo sin estrenar ninguna serie norteamericana interesante, estás de enhorabuena. Con la vuelta al cole, el canal estrena dos increíbles títulos que no puedes perderte.

¡CUIDADO CON LA FAMILIA SATURDAY!

Desde el 18 de septiembre, los viernes a las 21:15 tienes una cita en Cartoon Network con una de las series revelación de la temporada: *Los Secret Saturday*. Está protagonizada por la familia Saturday, o sea, Doc, Drew y su hijo Zak, miembros de una agencia científica secreta que se dedica a buscar críptidos a lo largo y ancho del planeta. ¿Que qué son los críptidos? Pues animales que vivieron en la Tierra hace millones de años y se dan por extinguidos. ¡Solo que en realidad siguen existiendo en lugares recónditos para el ser humano! Los Saturday buscan a estas criaturas con el fin de asegurar su supervivencia y protegerlos de quienes desean utilizarlos con fines malvados. De ese modo, los Saturday visitarán el desierto del Gobi, el Polo Norte, el triángulo de las Bermudas, fosas marinas y cuevas subterráneas, entre otros muchos lugares, donde vivirán increíbles aventuras y multitud de peligros.

BIENVENIDO A LA ISLA DE GORM

Las mañanas son más emocionantes que nunca gracias al estreno de la serie más esperada de la temporada. Los *Gormiti* llevan arrasando mucho tiempo en las tiendas, y finalmente estas figuras han dado el salto a la animación. La gran batalla entre los pueblos habitantes de la isla de Gorm es vivida en primera persona por cuatro muchachos de la Tierra que encuentran un portal interdimensional hasta ese mundo. Nada más llegar allí, los chicos se convierten también en guerreros y se unen a los pueblos aliados: Toby es el señor del mar; Jessica, la señora del aire; Nick, el señor de la tierra; y Lucas, el señor del bosque. Junto con esas criaturas amigas, combaten al pérfido Magmion, el señor del mal, que lidera a los pueblos del Fuego y el Volcán. La lucha por devolver la paz a la isla de Gorm acaba de empezar.

¡Recuerda, de lunes a viernes te espera un capítulo de estreno a las 8:40, con reposición a las 17:25 por si se te pasa!

TAMPOCO TE PIERDAS...

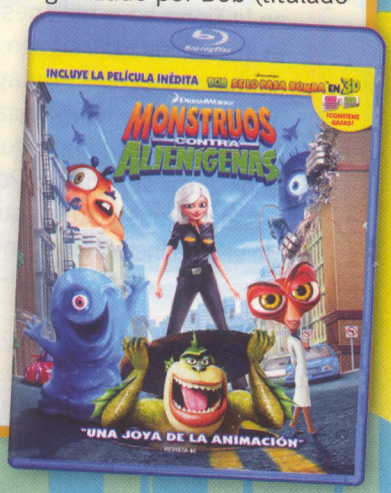
BEN 10
BEN 10: ALIEN FORCE
CÓDIGO LYOKO
LA LIGA DE LA JUSTICIA
LOS CUATRO FANTÁSTICOS
MEGAS
STAR WARS: THE CLONE WARS
TEEN TITANS

LLEGA LA COLECCIÓN TRAKATRÁ

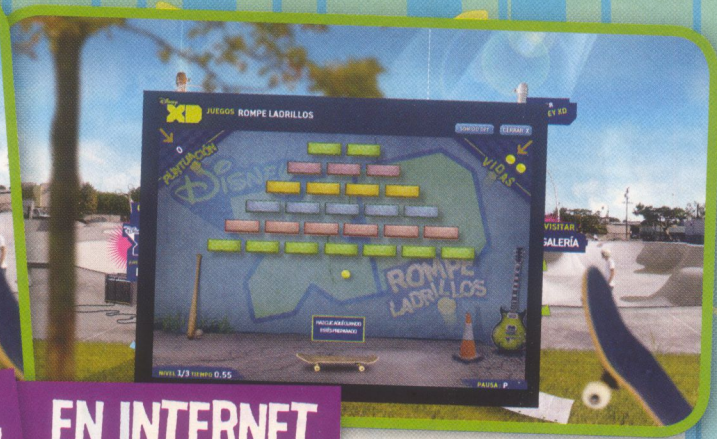
Si te gustan las novelas de aventuras, de terror o de fantasía, estás de enhorabuena. Acaba de nacer Trakatrá, una nueva colección juvenil en las que podrás encontrar muestras de tus géneros favoritos con las que pasar un buen rato pasando páginas. Dos son los volúmenes anunciados hasta el momento: en *Nathan Fox: Tiempos peligrosos*, que saldrá en octubre, te encontrarás con una trama ambientada en la Inglaterra del siglo XVII. En ella encontrarás acción, aventuras y un montón de duelos de espadachines protagonizados por un joven actor y acróbata que acaba convertido en espía. El segundo libro que sale en noviembre, se titula *La fotografía del vampiro*, y está protagonizado por un niño de 13 años que en realidad es un vampiro que no se acostumbra a la vida oscura y triste de estos no-muertos chupasangres... ¡y que ve su secreto descubierto cuando una chica le hace una foto!

MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS, EN DVD

Ya puedes disfrutar en tu casa de las aventuras de Genórmica, la mujer de 50 metros, y del resto de bichos raros a los que recurre el gobierno norteamericano cuando tiene que salvar nuestro planeta de una invasión alienígena. *Monstruos contra alienígenas* ha sido una de las películas de animación más potentes del año, y se pone a la venta en tres ediciones diferentes. En ellas podrás encontrar un cortometraje en 3D protagonizado por Bob (titulado "Bob se lo pasa bomba"), que viene acompañado de cuatro pares de gafas en 3D. Entre otras cosas, la película viene con escenas eliminadas, documentales y un montón de contenidos interesantes. ¡Ah, y una de las ediciones trae incluso un peluche del mismísimo Bob!



DISNEY XD, EN INTERNET



El canal Disney XD, que como ya te hemos comentado, ya ha empezado a emitir su nueva programación, también cuenta con presencia en Internet. Desde hace unas semanas ya puedes visitar su página oficial **www.disneyxd.es**, donde encontrarás un montón de información sobre el canal y sus series, así como interesantes juegos y actividades para pasar un rato entretenido en compañía de tus personajes favoritos. También podrás encontrar allí algunos vídeos con los que podrás conocer mejor las series que emite el canal, como *Phineas y Ferb*, *Kid vs. Kat* o *Aaron Stone*...

PERSONAJE MEGA HIRO DEL MES

Ricky Rubio

El joven con más futuro del baloncesto español triunfa con nuestra selección, pronto lo hará con el F.C. Barcelona y en un par de años espera dar el salto a la NBA, en cuyo draft fue quinto.

Acaba de cumplir 19 años, pero viendo cómo juega, sabiendo lo que ha conseguido hasta ahora y conociendo lo que le depara el futuro (la NBA, la mejor liga del mundo), cualquiera diría que Ricky Rubio tiene bastantes años más. Este base de largos brazos sonríe a todas horas porque disfruta de lo que está viviendo. Experiencias como llegar a la final de unas olimpiadas y tener enfrente a jugadores de la talla de Kobe Bryant o Lebron James marcan. Y conocer a Michael Jordan o Larry Bird, que además se dedican a ponerte por las nubes, es impresionante. Por eso y mucho más, el mundo del baloncesto mira atentamente a Ricky, porque está claro que acabará siendo una leyenda de la canasta.

CARRERA

Comenzó a jugar en El Masnou Basquetbol. En 2002 pasó a las categorías inferiores del DKV Joventut, jugando primero en el infantil, en 2004 en el cadete y al año siguiente en el júnior. Ese mismo 2005 debutó con el primer equipo, del que formó parte a partir de la siguiente temporada. Este 2009 entró en el draft de la NBA y quedó en el 5º puesto, elegido por los Minnesota Timberwolves. Tras decidir jugar un poco más en España, ha fichado por el F.C. Barcelona.

Nombre: Ricard "Ricky" Rubio Vives

Fecha de nacimiento: 21 de octubre de 1990

Origen: El Masnou (Barcelona)

Posición: base

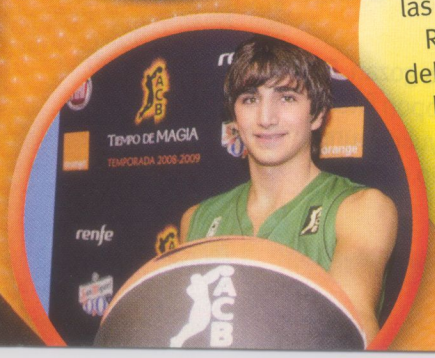
Equipo: F.C. Barcelona

Número de dorsal: 22 0 9

Aficiones: Los videojuegos y el hip-hop

PALMARÉS

En categorías inferiores, Ricky ha conseguido diversos triunfos en equipo y a título personal. Destaca el Europeo sub-16 de selecciones, en 2006, en el que también fue nombrado mejor jugador del campeonato. En 2007 fue nombrado jugador revelación de la Liga ACB (2007), en 2008 consiguió la Liga ULEB y la Copa del Rey con su club, y la medalla de plata en los JJ. OO. de Pekín con la selección española. También fue nombrado mejor jugador joven de Europa.



CURIOSIDADES

De niño dejó el baloncesto por el fútbol, pero se aburría y volvió a las canchas enseguida. Su hermano mayor, Marc Rubio, juega en las categorías inferiores del DKV Joventut. Ricky ha sido el jugador más joven en debutar en la liga española de baloncesto: lo hizo con 14 años, 11 meses y 24 días. Es un apasionado de los videojuegos y el ordenador, por lo que suele echar muchas horas a la Play, al Messenger y al Facebook.

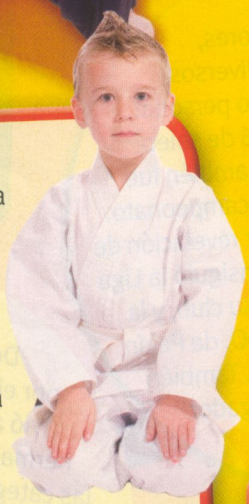
¿QUIERES APRENDER ARTES MARCIALES?

Seas aficionado al anime o no, sabrás qué son las artes marciales y que tienen millones de practicantes por todo el mundo. Equilibrio físico y mental, disciplina, esfuerzo, paz interior, código ético... Son muchas las ventajas de las artes marciales, tantas como tipos hay. ¿Cuál es el que más va contigo?

KÁRATE

Significa "mano vacía" y hace referencia a que se emplean las manos desnudas, sin armas. Procede de Japón, donde nació en 1922. Se caracteriza porque sus golpes se basan en puñetazos y patadas siguiendo unos movimientos concretos en los que deben coordinarse la fuerza, la respiración y la postura del cuerpo. De esa forma, los golpes surgen de forma recta y potente, como debe ser la actitud del practicante. Resulta esencial encontrar la paz de espíritu, de modo que los karatekas siguen el código del Bushido. Hay que vestir el karategi y el color del cinturón designa el nivel del practicante.

JUDO



Creado en Japón en 1882, aúna fundamentos de varias artes marciales existentes en la época. Se caracteriza por emplear la propia fuerza para derrotar al rival, bien derribándolo o bien inmovilizándolo sobre el tatami. Por ello, la fuerza física, el movimiento de pies y el equilibrio corporal son la base para un buen judoka. Todo ello aderezado con una elegancia de la que pocas artes marciales gozan. En competición, hay tres puntuaciones: ippon (victoria directa), waza-ari (punto mayor) y yuko (punto menor). El judoka viste el judogi, atado por el obi (cinturón), cuyo color marca su nivel.

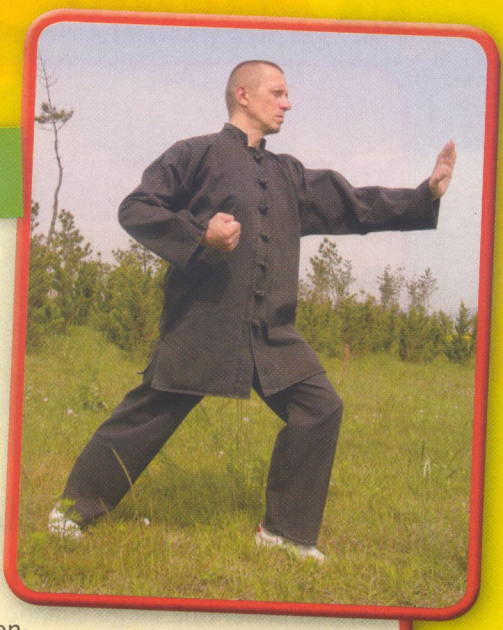
TAEKWONDO

Procede de Corea y parte de ancestrales estilos de lucha. Se adoptó este nombre, que significa "el método de golpear con los puños y los pies", en 1955. Este arte marcial está claramente enfocado a la lucha, o como suele decirse, a la autodefensa. Al fin y al cabo, se basa en cinco principios, y uno de ellos es el autocontrol. Los otros son la perseverancia, la integridad, la cortesía y el espíritu indomable. El practicante usa como traje el dobok, lleva puesto un casco protector, el hogu (peto) y distintos protectores. Las patadas al casco o el peto dan dos puntos, mientras que los puñetazos reciben uno.

JIU-JITSU

Resulta difícil ubicar la aparición del jiu-jitsu en Japón, pero ya a finales del siglo XIX se hablaba de él bajo este nombre y con las características modernas que posee. Se traduce como "el arte de la suavidad" y es el método de lucha más rico y variado de todos. Se puede emplear con armas o sin ellas, contra un rival o varios, utiliza golpes con distintas partes del cuerpo, aprovecha la fuerza física, hace uso de la inmovilización, etc. Sus practicantes siguen el código ético del Bushido para alcanzar un nivel vital superior. Se viste kimono masculino y unos pantalones llamados hakama.

TAICHI



Considerado un tesoro nacional, el taichi está muy arraigado en la cultura china. Se relaciona con la serenidad de espíritu, la paz interior y la armonía. Parte de una secuencia de movimientos lentos, circulares y suaves a los que se atribuyen propiedades curativas. La relajación es importante, de ahí que suela practicarse en silencio o con música de estilo new age. En Occidente se puso de moda hace años y es común ver grupos de practicantes a tempranas horas de la mañana ejercitándose en parques amplios. Es habitual practicarlo en grupo más que solo, y basta con llevar ropa deportiva.

AIKIDO

Otro arte marcial japonés, desarrollado a partir de 1930. El concepto clave es el "ki", la energía vital. Busca la armonía de esa energía en la realización de los movimientos, cuya combinación equilibrada permite ejecutar las técnicas adecuadamente. No se trata de una práctica destinada a la lucha, sino a la exhibición. Por ello, suele practicarse en parejas, con uno y otro ejecutando los movimientos de forma alternada o simultánea. Un concepto importante es el kiai, el grito que se da al realizar el golpe y que representa la energía vital. El aikido puede practicarse con las manos desnudas o bien con un jo (bastón).

KENDO

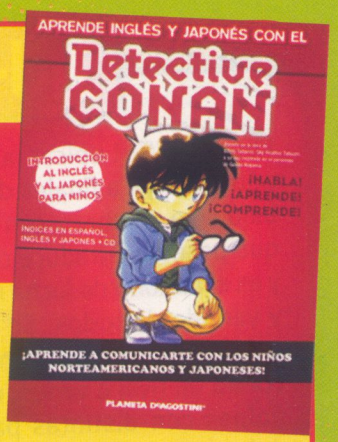
Su significado lo dice todo: "el camino de la espada". Proviene de la larga tradición japonesa de la lucha con catana, de la que los samuráis son los máximos exponentes. A partir de ella, se desarrolló a comienzos del siglo XX. El practicante debe vestir el kendogu, formado por distintas piezas de vestir que sirven para proteger el cuerpo entero, de la cabeza a los tobillos. ¡Pesa unos cinco kilos! Además, tiene que ponerse siguiendo un orden concreto. Para el combate se usa un shinai o espada de madera. Hay cuatro puntos de ataque: cabeza, cuello, antebrazo y abdomen. Se requiere habilidad, agilidad y potencia.

BRAVE 10 3

Yukimura Sanada ha enviado a Saizo, Isanami Kakei a Izumo. Así, Isanami va a volver al santuario del que tuvo que huir cuando las fuerzas de Tokugawa lo devastaron. Durante el trayecto, Kakei comprende por qué su señor ha incluido a la sacerdotisa entre sus heroicos guerreros. Isanami posee un misterioso poder que surge cuando siente pánico y se ve acorralada. Dicho poder parece proceder de la horquilla de jade que lleva en el cabello. La joven vive una nueva prueba de fuego cuando un sádico asaltador de caminos la secuestra para forzar al ninja Saizo a luchar contra él. Mientras, los rumores de guerra aumentan.

Serie abierta / 200 páginas / 7,50 euros / Panini Comics

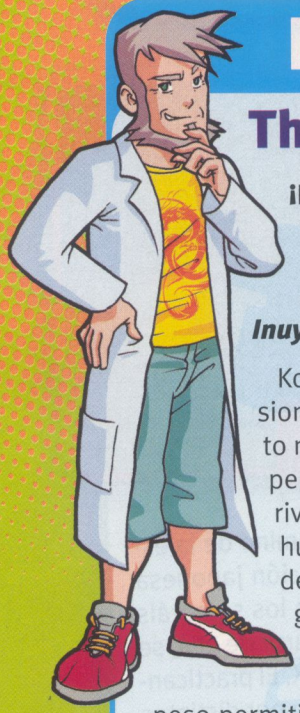
APRENDE INGLÉS Y JAPONÉS CON EL DETECTIVE CONAN



Si el inglés se te resiste, no desesperes, porque aquí está el sabueso infantil más sagaz del mundo para echarte un cable. A través de sus investigaciones, Conan Edogawa te enseñará los aspectos más básicos de la lengua inglesa. De esa forma, aprenderás cómo se dicen multitud de objetos comunes, colores y frases imprescindibles en la lengua de Shakespeare. Pero ahí no acaba la cosa, puesto que el pequeño detective también te introduce en su propia lengua, el japonés. Y para que practiques y mejores todo ello, el tomo incluye un CD de regalo. ¿Te atreves a aprender idiomas de la mano de Conan?

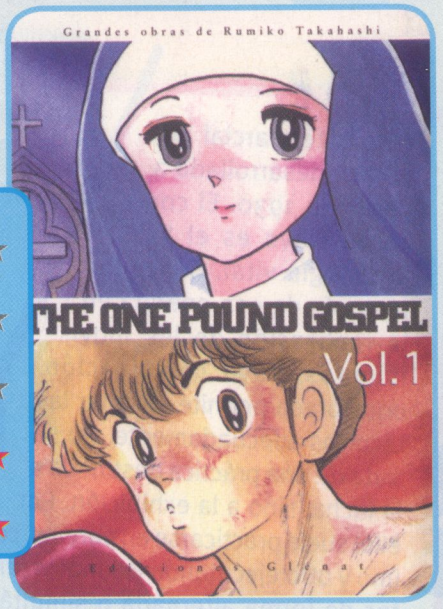
Tomo único / 208 páginas / 9,95 euros / Planeta DeAgostini Comics

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR



The One Pound Gospel (Rumiko Takahashi)

¡Hola, otaku! ¿Acostumbrado ya al nuevo calendario de curso? Yo me mantengo fiel a mis recomendaciones para que te lo pases en grande leyendo el mejor manga publicado en español. En esta ocasión, una comedia romántica cortita de la autora de *Inuyasha* y *Ranma* .



Historia ★★★★½
Dibujo ★★★★½
Acción ★★★★½
Humor ★★★★★
Romance ★★★★★

Kosaku tiene 19 años y es boxeador. Se hizo profesional nada más salir del instituto gracias a su instinto natural para moverse sobre el cuadrilátero y a una pegada brutal con la que mandaba a la lona a sus rivales. Sí, Kosaku era el orgullo y la esperanza del humilde Gimnasio Mukaida. Pero el propio Mukaida descubrió pronto su único punto débil: su estómago. A Kosaku le pierde la gula y le cuesta mucho mantener su peso, por lo que no puede participar en algunos combates debido a que supera el peso permitido. Y en otros duelos, al haber comido como un cerdo horas antes, acaba por vomitar sobre el ring. Así pues, la joven promesa se convierte en un fracasado con el que nadie quiere luchar. Pero Kosaku hace propósito de enmienda al conocer a la hermana Ángela, una novicia de la iglesia del barrio. Kosaku se enamora de ella y promete esforzarse para ser un gran campeón. Lo malo es que su apetito es mayor que su voluntad, así que la hermana Ángela se promete a sí misma llevar a Kosaku por el buen camino. Solo que poco a poco ella también empieza a sentir algo por el muchacho.

The One Pound Gospel
Autora: Rumiko Takahashi
Tomos: 4
Precio: 10 euros
Editorial: Ediciones Glénat

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***ZATCH BELL***
MANGA Y ANIME: ***ZATCH BELL!***

El alegre Zatch se ha hecho muy fuerte desde que empezó a vivir con Kiyomaro. Poco a poco ha logrado recordar su pasado en el mundo mamodo y ahora, cuando la gran batalla que coronará al próximo rey está a punto de decidirse, él está entre los supervivientes. Pero no ha sido una tarea fácil. Zatch es inocentón, bondadoso y tiende a ponerse del lado de los más débiles. Eso le ha hecho sufrir mucho, ya que ha tenido que ver cómo sus aliados eliminados volvían al mundo mamodo. Pero sabedor de que todos ellos confían en él, Zatch ha entrenado duro con Kiyomaro para dominar sus ataques. Uno tras otro, Kiyomaro ha sido capaz de leer los conjuros del libro rojo de Zatch. De esa manera, "el rayo rubio" ha derrotado a cuantos enemigos se le han puesto por delante.

El bueno de Zatch solo teme a la terrible Naomi, la niña que se mete con él en el parque. Porque en la lucha por el futuro de su mundo y de su gente, no duda. Tiene claro que no va a dejar que ningún mamodo malvado sea rey. ¡Él se erigirá como rey y, como prometió a Kolulu, será bueno y justo! La lucha definitiva acaba de empezar.

ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **666 Satan 2 (de 19),** de Seishi Kishimoto. 192 págs, 7,50 euros
- **Bleach 32 (serie abierta),** de Tite Kubo. 192 págs, 7,50 euros
- **El dulce hogar de Chi 3 (serie abierta),** de Konami Konata. 152 págs, 12 euros
- **Gintama 12 (serie abierta),** de Hideaki Sorachi. 192 págs, 7,50 euros
- **Kimagure Orange Road 6 (de 10),** de Izumi Matsumoto. 328 págs, 9,95 euros
- **Saint Seiya: Episodio G 15 (serie abierta),** de Masami Kurumada –guión– y Megumu Okada –dibujo–. 200 págs, 8,95 euros
- **Saint Seiya: The Lost Canvas 8 (serie abierta),** de Masami Kurumada -guión- y Shiori Teshirogi –dibujo–. 200 págs, 7,50 euros
- **The Prince of Tennis 35 (de 42),** de Takeshi Konomi. 184 págs, 7,50 euros

EDITORIAL IVREA

- **La ley de Ueki 9 (de 16),** de Tsubasa Fukuchi. 192 págs, 8 euros

NORMA EDITORIAL

- **¡Ah mi diosa! 30 (serie abierta),** de Kosuke Fujishima. 152 págs, 7,50 euros
- **Rave 33 (de 35),** de Hiro Mashima. 192 págs, 8 euros
- **Venus Versus Virus 3 (serie abierta),** de Atsushi Suzumi. 176 págs, 7,50 euros
- **Wild Life 11 (de 23),** de Masato Fujisaki. 200 págs, 7,50 euros
- **Zatch Bell! 32 (de 33),** de Makoto Raiku. 192 págs, 7,50 euros

PANINI COMICS

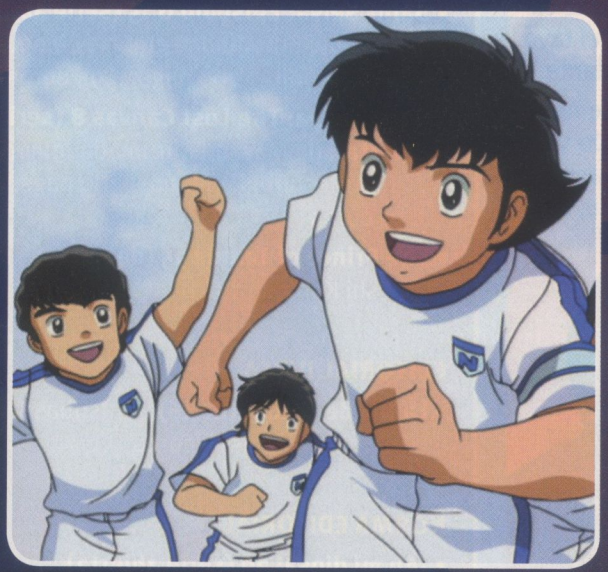
- **Brave 10 3 (serie abierta),** de Kairi Shimotsuki. 200 págs, 7,50 euros

PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Dragon Ball Landmark,** de Akira Toriyama. 200 págs, 9,95 euros
- **Rosario to Vampire 6 (serie abierta),** de Akihisa Ikeda. 192 págs, 4,95 euros
- **Yu-Gi-Oh! 5 (de 22),** de Kazuki Takahashi. 296 págs, 11,95 euros.

ESTATALES

- **La 2**
  - Campeones
  - La abeja Maya
  - Zorori el extraordinario
- **Clan TVE (TDT)**
  - La abeja Maya
  - Pichi Pichi Pitch
  - Vickie el vikingo
  - Zorori el extraordinario
- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Antena.Neox (TDT)**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Bakugan
  - Pokemon Battle Frontier
- **FDF (TDT)**
  - Bakugan
  - Naruto
- **Cuatro**
  - Bola de dragón Z
  - Fullmetal Alchemist

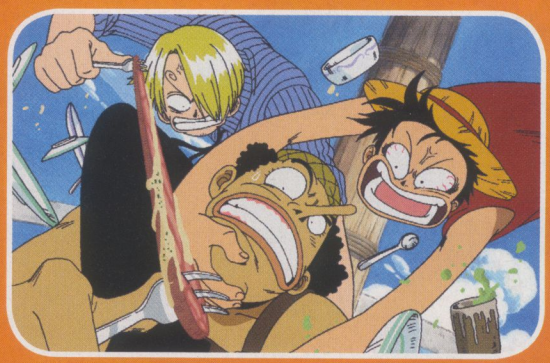


FULLMETAL ALCHEMIST

Edward Elric perdió un brazo y una pierna al intentar resucitar a su madre mediante la alquimia. Peor le fue a su hermano pequeño Alphonse, cuya alma quedó encerrada en una armadura. Juntos se dirigen a Central para enrolarse en el ejército y así indagar sobre la mítica piedra filosofal.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Doraemon
  - Sargento Keroro
- **Canal 9/Punt 2**
  - Doraemon
  - Megaman NT Warrior Axess (TDT)
  - Moomin (TDT)
  - Pokémon (TDT)
  - One Piece (TDT)
  - Viewtiful Joe (TDT)
- **Canal Extremadura**
  - Death Note
  - Doraemon
  - Gintama
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
- **Canal Sur/ Canal Sur 2**
  - Croket
  - Doraemon
  - Duel Masters
  - Kochikame
  - Inuyasha
  - La leyenda del zorro
  - Legendz
  - Medabots
  - Ninja Boy Rantaro
  - One Piece
  - Sargento Keroro
  - Tsubasa
- **Castilla La Mancha TV/CMT 2**
  - Doraemon
  - Pokémon
- **ETB-1/ETB-3**
  - Doraemon katu kosmikoa
  - Karekano (TDT)
  - Kiteretsu, Nobitaren lehensugu azkarra
  - Lamu
  - Marco
  - Nonochan (TDT)
  - One Piece (TDT)
  - Rantaro, ninja mutikoa
- **IB3**
  - Duel Masters
  - La màgica Doremi
  - Rantaró, l'al·lot ninja
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3/K3**
  - Bobobo
  - Doraemon
  - El detectiu Conan
  - GetBackers (TDT)
  - Inuyasha
  - Keroro
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - La màgica Doremi (TDT)
  - Love Hina (TDT)
  - Ninja Hattori
  - One Piece
- **Tv Canaria/ Tv Canaria Dos**
  - Doraemon
  - Kochikame
- **TVG/G2**
  - Doraemon, o gato cósmico
  - O detective Conan
  - Sarxento Keroro



ONE PIECE

Luffy y sus compañeros forman la banda del sombrero de paja. Surcan los mares en pos de sus sueños mientras viven increíbles y peligrosas aventuras. La Marina y otros piratas los persiguen, pero ellos se enfrentarán a quien sea hasta que Luffy se convierta en el rey de los piratas.

CANALES DE PAGO

•Animax
- Air Gear
- Amasando Ja-Pan
- Blood+
- Caballeros del zodíaco
- Death Note
- Detective Conan
- El caballero de Eón
- Ergo Proxy
- Gungrave
- Gunslinger Girls
- Hunter x Hunter
- Inuyasha
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Love Hina
- Lupin III
- Musculman: la nueva generación
- Nana
- Naruto

•Boomerang
- La abeja Maya
- Hello Kitty

•Cartoon Network
- Bakugan
- Blue Dragon
- Doraemon, el gato cósmico
- D.Gray-Man
- Shin chan

•Jetix
- Digimon Frontier
- Dinosaur King
- Naruto
- One Piece
- Pokémon
- Pokémon Battle Dimension
- Pokémon Diamond & Pearl

BAKUGAN

Dan Kuso y sus amigos forman el equipo de batalla Bakugan. Juntos, combaten a Máscara mientras intentan evitar que Vestroia sea destruida. De allí provienen las criaturas Bakugan que viven en las cartas del juego. La lucha promete ser emocionante y estar llena de sorpresas.

AIR GEAR

Ikki es un estudiante chulo y creído. Cuando unos patinadores le humillan, se compra unos Air Treck, patines con motor y modificaciones que permiten hacer increíbles piruetas. Alucinado, Ikki decide convertirse en el rey del cielo retando a otros patinadores callejeros.

En el Próximo número...

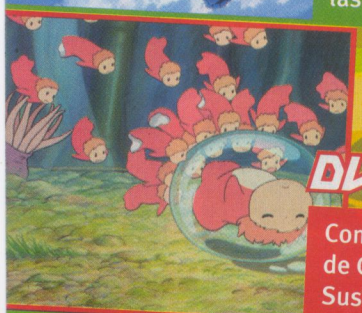
MEGA HIRO 100% ACCIÓN

DETECTIVE CONAN

Las 8 cosas de Detective Conan que has de tener

BLUE DRAGON

Las sombras invaden las autonómicas



DVD

Comienza el desembarco de Ghibli con Ponyo y Susurros del corazón

VIDEOJUEGOS

Especial juegos de Dragon Ball

NARUTO ¡LA LUCHA MÁS ESPERADA!

Nº39

¡A la venta en NOVIEMBRE!

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN GENERAL: Ponç Cufinyà
COORDINACIÓN EDITORIAL: Anna Masoliver
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA: Núria Costa
COORDINACIÓN DE PROMOCIONES: Martine Toupy
PRODUCCIÓN: Jordi Guinart
SECRETARIA: Isabel Bujer
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257
Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es
paninirevistas@panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com
www.bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

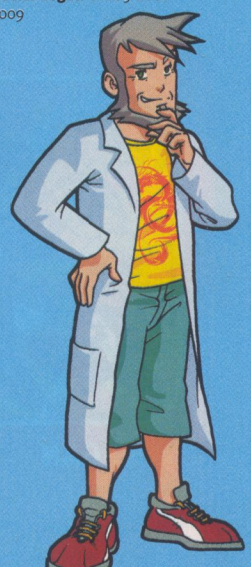
MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: Andreu Bussot

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
9/2009



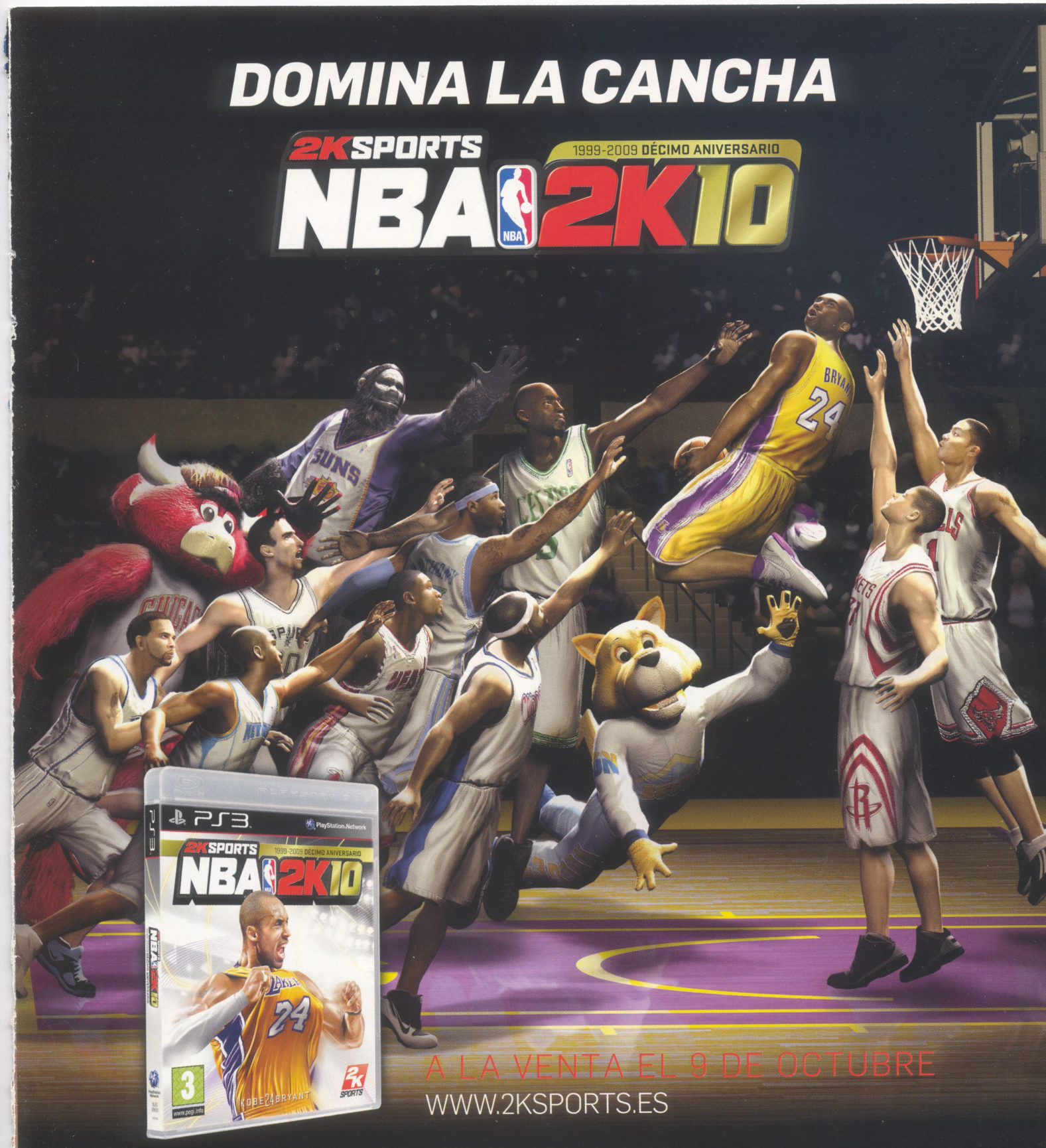
Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA,
S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257. Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

DOMINA LA CANCHA

2K SPORTS

NBA 2K10

1999-2009 DÉCIMO ANIVERSARIO



A LA VENTA EL 9 DE OCTUBRE

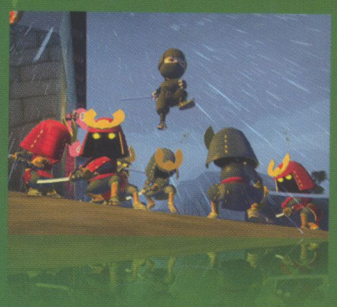
WWW.2KSPORTS.ES

PLAYSTATION 3 PlayStation 2 PSP PlayStation Portable PlayStation Network

3 www.pegi.info PC DVD ROM Wii XBOX 360 XBOX LIVE NBA.COM 2K SPORTS

© 2009 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2009 NBA Properties, Inc. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS3", "PSP" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. All other trademarks are property of their respective owners.

A grandes males, pequeños remedios



Ya a la venta

mini ninjas

www.mininjas.com

7+ www.pegi.info

Games for Windows · XBOX 360 · XBOX LIVE

eidos · PS3 · Wii · NINTENDO DS. · IO-Interactive

©2008 Eidos Interactive Ltd. Mini Ninjas, Eidos Interactive, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive Ltd. NINTENDO DS3, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.